Пустая НАДЕЖДА

ЭКСПЕДИЦИЯ "ЕВРОПА"

Настольная ролевая игра

Авторы: Алексей «Svolod» Шлыков и Ксения Лухтенкова

Концепция дизайна: Андрей Макаров

Иллюстрации: Наталья Волошина (Наталиса),
Василий «Ksarret» Иванченко

Обложка: Наталья Волошина (Наталиса), Константин Кожевин,
Алексей «Svolod» Шлыков

Редактор: Ксения Лухтенкова

Вёрстка: Дмитрий Казьмин, Алексей «Svolod» Шлыков

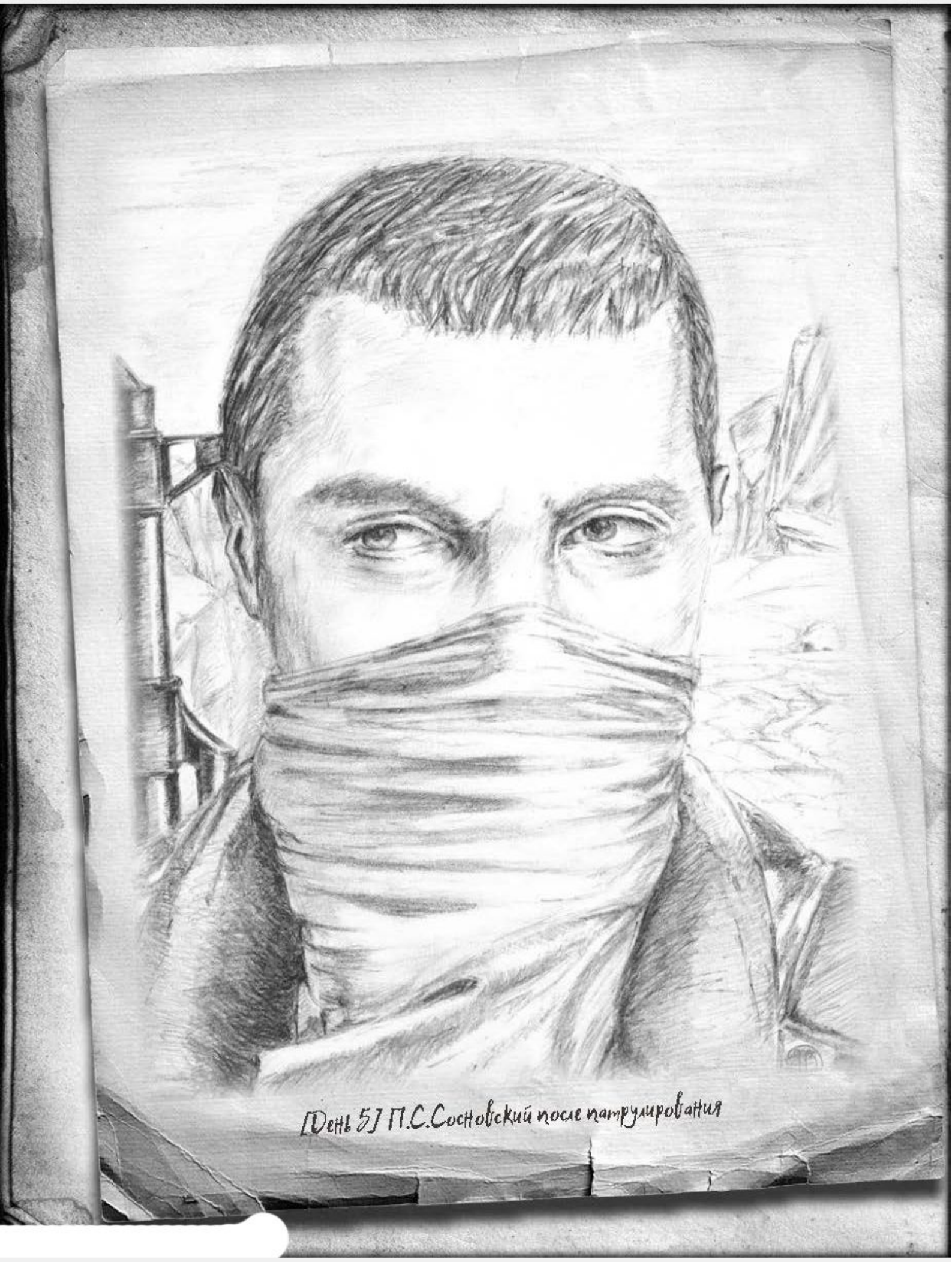
Корректура: Дмитрий Казьмин, Наталья Волошина (Наталиса),
Олег Костылёв, Татьяна Зарипова, Марат Зарипов

Плейтест: Алексей «Svolod» Шлыков, Ксения Лухтенкова, Василий «Ksarret»
Иванченко, Дмитрий Казьмин, Антон Максимов, Наталья Волошина (Наталиса)

Особая благодарность Александру Ермакову, Александру Стрепетилову и
Андрею Макарову за неоценимые консультации

Связь с авторами: svolod.gm@gmail.com

Эта игра использует символику и правила Savage Worlds, доступные на сайте www.studio101.ru. Правила Savage Worlds и все связанные с ними логотипы и торговые марки являются интеллектуальной собственностью Pinnacle Entertainment Group. Использовано с разрешения. Studio 101 и Pinnacle Entertainment Group не несут никакой ответственности и не предоставляют гарантий по качеству, облику, содержанию и возможным применениям данного продукта.


[День 5] П.С.Сосновский после патрулирования

Содержание

6 Введение

8 Добро пожаловать на Надежду

10 Наше время, другая Земля...
12 Знакомство с новым домом
12 Первые проблемы
13 Исследование

16 Создание персонажей

16 Кто вы?
17 Расовые особенности
18 Навыки
19 Черты и изъяны
20 Новые изъяны
20 Новые черты
21 Пункты Силы
21 Снаряжение
21 Языки
21 Расстройство

22 Новые правила

22 Подарок джокера
22 Воздействие психического поля Надежды
25 Расстройства
26 Спонтанная психомантия

27 Снаряжение

27 Экономика
28 Реквизиция
28 Энергия и боеприпасы

34 История

34 Подробности
41 Правда о Надежде
46 История "Европы"
50 Что дальше?

52 Кампания

52 Типы групп
54 Ход кампании
58 Отдельные приключения
59 Общие советы
61 Мистические дары
63 Психополе

66 Инструменты

66 Мистические дары
67 Психомантия
70 Трансляция
73 Пси-механика
74 Силы
76 Снаряжение
76 Пси-механизмы
80 Примеры пси-механизмов
82 Встречи

87 Угрозы

87 Немного о структуре
88 Животный мир
101 Боригены
108 Природа
115 Наследие апокалипсиса

Введение

Привет и спасибо, что решили заглянуть в эту книгу! Для начала позвольте нам немного рассказать о том, что вас здесь ждёт.

«Пустая Надежда» — это одновременно и описание игрового мира, и кампания. То есть с одной стороны, тут есть типичные для других сеттинговых дополнений главы (история игрового мира, создание персонажа, снаряжение, бестиарий и т.д.), а с другой — в разделе для ведущего рассказана история тех событий, участником которых предлагается стать игрокам. А следующие книги серии будут продолжать и развивать единый сюжет.

Если вкратце, речь вот о чём. Альтернативная современность. Жители перенаселённой Земли отчаянно ищут новые жизненные пространства, и находят способ путешествия в параллельные вселенные. На освоение одной из них, мира «Надежда», отправляется огромный отряд колонистов — экспедиция «Европа». Их ждёт множество трудностей, среди которых агрессивные местные дикари, неизвестные болезни и тяжёлое психическое поле планеты. Колонизация нового мира будет непростой, и чем она закончится, предстоит выяснить игрокам.

Механика «Надежды» основана на правилах «Savage Worlds: Дневник авантюриста», и вам для игры нужен будет экземпляр базовых правил (приобрести его можно на сайте «Студии 101»).

Пара слов о том, чем «Пустая Надежда» выделяется на фоне множества других сеттинговых дополнений для ДА:

- Эта игра ориентирована на глубокое погружение и ролевой отыгрыш в условиях давящего психополя, которое обостряет любые конфликты и фобии. У нас даже есть специальные правила для подобных эпизодов.

- Основной предполагаемый жанр — исследование, постепенное вырывание у Надежды знаний о том, что на самом деле здесь происходило и происходит. Поэтому игрокам не стоит заглядывать в раздел ведущего.

- Мы очень старались сделать материал книги простым, кратким и доступным, чтобы вам не пришлось тратить много сил и времени для того, чтобы начать игру. Весь раздел ведущего тоже построен так, чтобы максимально облегчить ведение игры и помочь импровизировать.

Теперь — о структуре. Мы не стали отходить от традиций, так что книга состоит из двух основных кусков: для игрока и для ведущего.

Раздел игрока

Глава 1: Добро пожаловать на Надежду объясняет, как так получилось, что миллион человек отправились в параллельный мир.

Глава 2: Создание персонажей проведёт через процесс генерации вашего игрового альтер-эго.

Глава 3: Новые правила расскажет об игромеханических особенностях сеттинга.

Глава 4: Снаряжение нужна для того, чтобы экипировать персонажа.

Раздел ведущего

Глава 5: История раскрывает подноготную творящихся на Надежде событий и рассказывает о том, как будет идти её колонизация.

Глава 6: Кампания состоит из рекомендаций, как, по нашему мнению, лучше всего проводить игры по этому сеттингу.

Глава 7: Инструменты содержит таблицы и правила, необходимые ведущему.

Глава 8: Угрозы наполнена разнообразными опасностями.

И напоследок — два небольших, но важных момента.

Первый. Мы адресуем «Надежду» в первую очередь опытным игрокам, уже хорошо знакомым с настольными ролевыми играми (и вдвойне это относится к ведущему). И материал книги построен исходя из этого (основные понятия мы не разжёвываем), и сам игровой процесс местами довольно сложен (эпизоды с влиянием психополя на персонажей и всякое такое). Так что, если вы новичок в мире настольных РПГ, осваивайте Надежду на свой страх и риск.

И второй. «Экспедиция «Европа» — это пробный шар, и от её успеха зависит, будет ли продолжена история «Пустой Надежды». У нас множество планов (и почти готовых материалов к ним, да-да!) — развитие сюжета для кампании, новые игровые расы, расширение бестиария, издание печатной книги, цветные иллюстрации. Так что, если вам понравится первая часть — дайте нам знать. Напишите нам письмо, поделитесь впечатлениями на тематическом форуме или оставьте отзыв на сайте «Студии 101». Мы будем рады.

Ну что ж, вот теперь всё, что следовало сказать, сказано. Более ничто не мешает вам отправиться на просторы Надежды.

Удачи!

Добро пожаловать на Надежду

...где мы?

Ветер бросает в твоё лицо горсти пыли. Жарко. Небо бело-бело-зелёное. Неестественное.

Пустоши от горизонта до горизонта. Клочки жёсткой серой травы, редкие сухие кусты и деревья. Растрескавшаяся земля кое-где взрезана каньонами или дыбится высокими холмами. Но по большей части вокруг плоская равнина, гигантская сковорода, на которой ты обречён изжариться.

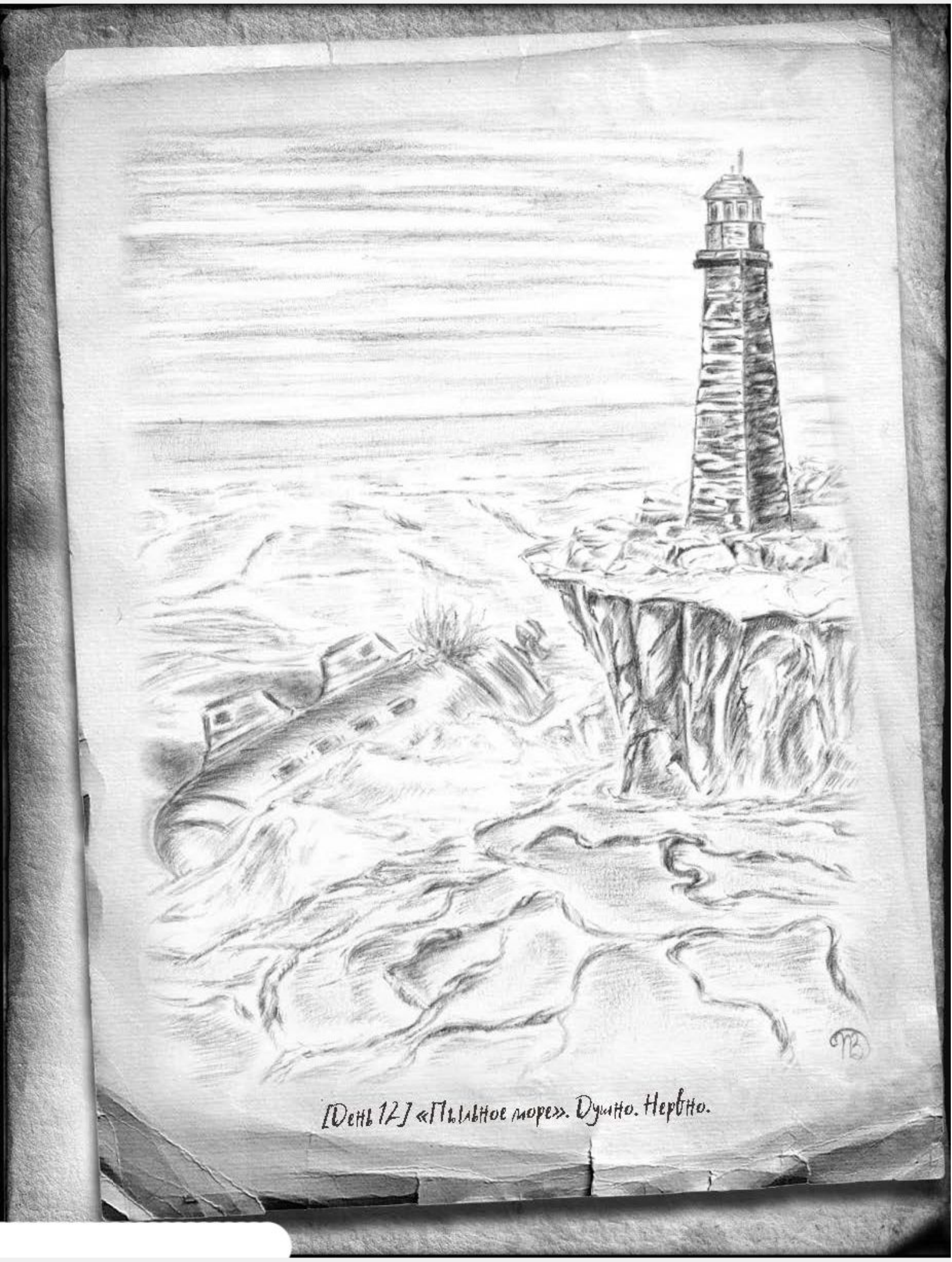
Резкий порыв ветра, глухой раскат, ослепительные сполохи в вышине. Шторм? Смерч? Буран? Безоблачное небо ничего не значит, тучи могут примчаться за несколько секунд.

В руинах опять чудится какое-то движение. В пустых, мать его, руинах.

Резко накатывает тоска и так же резко отступает. Психополе шалит, или дикарский ментальщик разминается? Или всё-таки руины... Машинально проверяешь винтовку, радиостанцию, приборы внедорожника. Всё нормально. Напарник мирно спит на соседнем сиденье. И тихо. Очень тихо. Очень пусто и очень тихо. И постоянно мерещится движение в трижды проверенных руинах.

Ты устал сидеть на этом долбаном «наблюдательном посту». Устал от бесконечной пыли. От постоянных отравлений. От командира. От дикарей и их драных гремлинов. От психополя. От Надежды.

Осталась только надежда с маленькой буквы. Маленькая надежда, что Надежда вас отпустит. Надежда, что переход на Землю всё-таки возможен.



[День 12] «Пьяное море». Душно. Нервно.

Наше время, другая Земля...

20-й век выгрыз планете нутро, а поверхность её облепил непомерным количеством людей и построек. Реальность 1990-х: программы контроля рождаемости, бесконечная рециркуляция всего и вся, вечная теснота городов и многокилометровые кислотные болота на месте когда-то богатых лесов и степей. Люди заметили беду, но, как водится, заметили слишком поздно. Известные пути и методы могут теперь лишь отсрочить финал человечества, но не отменят его.

Исследования проводились во всех направлениях. Альтернативные источники энергии, колонизация других планет, переработка даров океана. Но нужен был прорыв, качественно новое решение. И оно пришло с той стороны, откуда его меньше всего ожидали. Объединённая группа учёных из нескольких стран неожиданно подтвердила практикой теоретическую возможность существования других миров. И представила прототип устройства для перемещения между ними.

Вслушайтесь: других миров... Не планет, нет. Параллельных вселенных. Высоколобые, благообразные, внушающие доверие люди населили экраны телевизоров, забили популярные каналы интернета, пестрели в газетах и журналах, по многу раз доступно объясняя необъяснимое. Их сменяли другие люди, серьёзные, важные, облечённые властью и подтверждали: да направление признано перспективным, финансирование обеспечивается государственными бюджетами стран-партнёров и мы обязательно найдём пригодную для колонизации территорию. И громом, сенсацией: НАШЛИ! Обнаружен мир, имеющий сходные с земными атмосферу, температурный режим, а главное — ресурсы. Разумная жизнь отсутствует. Эта новая земля готова принимать людей. Она названа Надеждой — как символ надежды для всех землян.

Ход исследования Надежды, разработка технологии перехода — всё это превратилось в круглосуточное шоу для миллиардов зрителей. Было ли в этих трансляциях хоть что-то от реальной деятельности учёных? Зато вся Земля знала: вчера разведана территория самого большого континента, сегодня смонтирован третий энергоблок «установки перехода», на завтра запланировано лабораторное моделирование «тоннеля» к Надежде. Так, шаг за шагом, до широкой общественности донесли мысль: особенность технологии «пробоя» пространства в том, что переброс материи потребляет чудовищное количество энергии, при этом объём и масса переносимого груза практически не имеют значения. Говоря простым языком, всё равно, отправлять ли на Надежду одного исследователя или сразу миллион. Да, реальная пригодность Надежды для жизни будет проверена только на месте. Да, отправленная туда группа будет полностью лишена какой-либо связи с Землёй, пока не возведёт свою часть «переходного меха-

низма». Но мировой дефицит энергии не позволяет нам проводить эксперименты на одиночках. Большая колония, обеспеченная всем необходимым, имеет максимальные шансы успешно закрепиться на Надежде. Нам нужны добровольцы. Много. Земляне, есть ли среди вас самоотверженные герои?

И снова шоу в прямом эфире: подготовка национальных экспедиций. Да, Надежда — новый мир для всех жителей Земли, но тот, кто первый начнёт добычу её ресурсов, кто первый закрепится и разведает территорию — тот будет диктовать условия остальным. В забеге участвовали США, Китай и Объединённая Европа. Гонка была долгой и жестокой, с диверсиями и промышленным шпионажем, зрелищными задержаниями саботажников, призывами национальных лидеров сплотиться и приложить все усилия...

В результате первой была готова к отправке экспедиция «Европа» — совместный проект Евросоюза и России. В экспедиции участвовал именно миллион добровольцев. Им предстояло прибыть, обжиться на Надежде, смонтировать ответную к земной «установку перехода», запитать её от ресурсов нового мира и победно вернуться на Землю. Помимо людей, в поход отправлялось огромное количество аппаратуры, строительных модулей, техники, припасов — всего, чтобы эта задача могла быть выполнена в максимально сжатые сроки и с минимальными потерями.

Каждый из добровольцев проходил суровый отбор, как профессиональный, так и психологический. Зато прошедшим полагалась немаленькая зарплата, причём с авансовой выплатой за первые три года, лучшее снаряжение, право на часть территорий и ресурсов, которые будут освоены экспедицией и масса социальных благ в будущем.

И всё равно на Надежду, в основном, отправлялись люди непростой судьбы. Те, кому было, что терять и на что уповать на Земле, прославляли героев, но встать в их ряд не торопились. Ведь, несмотря на развёрнутую пропагандистскую кампанию, многие понимали: экспедиция — не только славный подвиг во имя человечества, но и шаг в неизведанное, вполне вероятно — билет в один конец.

Официально включённые в состав экспедиции специалисты переселялись в закрытый тренировочный лагерь, где проводилась психологическая подготовка кадров экспедиции и комплектовались рабочие группы. Из этого лагеря будущих героев выпускали редко и неохотно, во избежание убыли личного состава к моменту перехода.

А затем бесконечная подготовка всё-таки закончилась, и колонисты, собравшиеся на специально подготовленном для этого полигоне в Сибири, исчезли с лица Земли вместе со всем снаряжением. Какой бы ни была их судьба, Земле, как минимум, отныне придётся кормить на миллион человек меньше.

Старт экспедиции «Америка» ожидался через два года после «Европы», экспедиции «Китай» — через пять лет.

Знакомство с новым домом

Самое удивительное, что «переход» прошёл удачно. Люди, техника, оборудование — всё благополучно прибыло на сухую каменистую равнину. Строительные отряды немедленно и в строгом соответствии с разработанным планом начали возводить жилые блоки для людей и ограждение вокруг будущего поселения. Медики мгновенно развернули походные лаборатории и стационары, на случай негативного влияния «перехода» на здоровье колонистов. Исследовательский блок направил первые группы разведки описывать саму территорию лагеря и полосу в километр от её намеченных границ. Конечно, координировать деятельность огромной и разнородной толпы — задача непростая, и мелкие заминки случались на каждом шагу, но главный факт был неоспорим: экспедиция «Европа» начала освоение Надежды.

Первые проблемы

Психополе

Одной из главных проблем стало психическое поле Надежды — аура, не регистрируемая ни одним прибором, но реальная, как земная твердь под ногами. На Надежде просто неприятно находиться,

[День 18] Развёртывание форпоста у скал

здесь обостряется тревожность, вылезают задавленные фобии и психозы. Люди не могли понять, что с ними происходит, психологи полагали общую нервозность результатом стресса после «перехода». В первую же неделю лагерь накрыла волна нервных срывов, конфликтов на ровном месте и истерических припадков. Руководству экспедиции пришлось выделить часть жилых бараков под «пункт психологической помощи», по-простому — дурдом-изолятор.

Болезни

Следующая беда была, по крайней мере, ожидаема. Микробы и вирусы Надежды отправились на освоение организмов землян. Основным источником заражения оказалась местная вода. Взятые с собой вакцины не срабатывали. Разобраться в букете взрывообразно проявившихся заболеваний было очень непросто, и через месяц в поселении свирепствовала эпидемия. Лагерь экспедиции пришлось спешно дробить на несколько более мелких — карантинных по разным признакам. Вирусологи падали с ног от усталости, но не могли создать антидота, и люди продолжали умирать.

Связь

Радиосвязь устойчиво работала в радиусе до десятка километров. Дальше начинались сбои, помехи и артефакты в эфире. В результате судьба многих групп дальней разведки, не вернувшихся с выездов, так и осталась неизвестной.

Исследование

После первичной разведки исследовательский блок начал рассылать группы с более конкретными задачами: геологическая разведка, поиск источников воды, изучение биоресурсов. Особняком стояли группы дальней разведки — небольшие отряды, экипированные для длительного автономного существования. Они отправлялись в многодневные рейды с расплывчатой задачей комплексного описания нового мира и поиска стратегических направлений развития, а может, и выживания экспедиции. Такие группы комплектовались

Путевые зарисовки

Конечно, колонисты взяли с собой достаточное количество мощных современных гаджетов для ведения записей и протоколирования результатов исследований. Но у всех них есть большой минус — им нужно электричество, а с ним на Надежде всё не так хорошо, как хотелось бы.

По счастью, обеспечением экспедиции занимались компетентные специалисты. Разнообразные альбомы, дневники и блокноты, равно как и карандаши были заброшены на Надежду в совершенно астрономических количествах. Если бы колонисты голосовали за новый символ экспедиции, то им бы точно стал «блокнот тип 1» с эмблемой «Европы» на серой обложке.

из разнопрофильных специалистов: биологов, археологов, инженеров, антропологов, от которых, помимо прочего, требовалась достаточная боевая (или хотя бы физическая) подготовка, поскольку никто не знал, с чем именно им придётся столкнуться.

Именно эти отряды первыми находили все те сюрпризы, о которых не смогла предупредить землян навороченная разведывательная техника «той стороны».

Сюрприз первый: на Надежде существует разумная жизнь. По счастью для колонистов — довольно примитивная, а уж выглядят местные разумные и вовсе зверообразно. Поначалу этих существ называли аборигенами, но довольно быстро слово откинуло лишнюю гласную и трансформировалось в более короткое и удобное «боригены». Первые контакты были настороженными и зачастую — скорее из-за непонимания — превращались в вооружённые столкновения. По боевой мощи земляне существенно превосходили примитивно вооружённых боригенов, но только пока на арене не появлялся сюрприз номер два: психомантия. Некоторые из «голозадых дикарей» оказались способны творить чудеса: отстреливаться сгустками энергии, бить по пришельцам акустическими ударами, а также делать своих приятелей невидимыми и очень сильными

Несколько позже стало понятно, что сверхъестественные возможности даёт живым существам самый редкий и драгоценный из минералов Надежды, названный землянами «Жёлтым камнем». И что применять его силу, теоретически, могут не только боригены, но и земляне, и даже животные. Ещё несколько позже экспериментаторам открылось, что использование Жёлтого камня губительно для разума и психики...

Сюрприз третий — следы Старой Культуры: города и отдельные здания, транспортные средства и гигантские конструкции неизвестного назначения, мелкие механизмы и предметы быта. Археологи экспедиции оценили их возраст в несколько тысячелетий... кроме возраста тех предметов и строений, которые вообще оказались нетронуты временем, сверкали свежей полировкой и гранями тончайшей резьбы. А некоторые из неведомых приборов срабатывали в руках неосторожного исследователя.

По всему выходило, что боригены — потомки великой цивилизации, создававшей все эти ныне брошенные артефакты.

Постепенно и неохотно Надежда раскрывала свои тайны. Однако эти тайны мало интересовали колонистов — экспедиция была занята выживанием.

Что дальше?...

Ты устал сидеть на этом долбаном «наблюдательном посту». Устал от бесконечной пыли. От постоянных отравлений. От командира. От дикарей и их драных гремлинов. От психополя. От Надежды. Ватная безнадёжность накрывает с головой. Так уже было однажды, когда ты сидел на крохотной площадке в горах, рядом с трупами двух сослуживцев, а снайпер не давал тебе даже взглянуть на единственную тропу. Так уже было.

Ты смотришь на напарника на соседнем сиденье и видишь аккуратную дырку чуть ниже его левого глаза, и что затылка у этого парня больше нет. Ты слышишь шорох осыпающихся камней за ближайшим уступом. На этой тропе сложно не шуметь. Они не хотят нарваться на твою пулю, надеются, что ты сглупишь и откроешься снайперу. Им некуда спешить, а тебе некуда деваться.

Ты больше не можешь сидеть рядом с двумя мертвецами и ждать пулю. Ты вскидываешь автомат и резко шагаешь за уступ. Палишь бесконечной очередью от живота.

Не понимаешь, почему под щекой горячая пыль. «Попустило?» спрашивает напарник. Это он ткнул тебя лицом в землю и сейчас выкручивает руку болевым захватом. Ты глухо рычишь, а затем, сквозь стиснутые зубы проталкиваешь короткое «Да». Он отпускает тебя, но смотрит настороженно. Поворачиваешь голову и видишь россыпь автоматных гильз. АК под животом тёплый.

Поднимаешься и ветер бросает в твоё лицо горсть пыли. Жарко. Небо над головой бело-бело-зеленое. Неестественное. Небо цвета пустой надежды.

Создание персонажей

Ну что, пора высаживаться на Надежду! В целом, создание героя проходит точно так же, как описано в книге «Savage Worlds: Дневник авантюриста», но с небольшими изменениями, на которых мы и остановимся.

Кто вы?

Для нашей истории особенно важно, чтобы, прежде чем бросаться тратить пункты характеристик, вы поняли, что за личность ваш персонаж. Вам (и ведущему тоже) нужны ответы на четыре основных вопроса: кем ваш персонаж был на Земле, зачем он участвует в экспедиции, каков его характер и где у него слабое место.

Где искать эти ответы? Давайте разбираться.

Прошлая жизнь

В составе экспедиции «Европа» каждый получил шанс начать свою жизнь с чистого листа. Ведущий расскажет вам, какую роль ваша группа будет играть в колонизации — вы будете исследователями, силовиками, учёными или ещё кем-нибудь. Однако прошлое всё равно важно, оно определяет умения вашего персонажа, а также то, как он вообще относится к жизни. Вот вам несколько вариантов. Однако это всего лишь примеры, не ограничивайте ими свою фантазию.

- **Учёный.** Химик, не вылезающий из своей лаборатории; полевой биолог, готовый отправиться в самые дикие джунгли; теоретик-антрополог, ищущий взаимосвязи между различными социумами.

- **Солдат.** Срочник, уставший от рутины строевой службы на границе; ветеран-наёмник, побывавший во множестве горячих точек; отставной полковник, не нашедший себе места на «гражданке».

- **Сталкер.** Инструктор экстремальных турпоездок; исследователь экологически загрязнённых уголков Земли; диггер, изучающий катакомбы под крупными городами.

- **Преступник.** Бандит — мордоворот, «вор в законе», мелкий мошенник; благородный борец с несправедливостью, чинимой официальными властями.

Мотивация

Путешествие на Надежду — это не поездка на курорт Турции. Это шаг в неизвестность, уйма тяжёлой работы, и, вероятно, дорога в один конец. С другой стороны — это возможность совершить подвиг, помочь человечеству, начать новую жизнь, «списать» прошлые ошибки. А ещё это способ спасти от нищеты свою семью — ведь немаленькая зарплата выдавалась авансом за первые несколько лет.

Что сподвигло вас записаться в ряды добровольцев?

- **Долг перед Родиной.** Спасти родной город, страну, всю Землю, наконец — не это ли движет вами?
- **Финансовые проблемы.** На перенаселённой планете довольно сложно найти высокооплачиваемую работу, и экспедиция стала для вас способом надолго обеспечить благополучие своей семьи — правда, с риском больше никогда её не увидеть.
- **Любопытство.** Своими глазами увидеть другую вселенную, стать участником уникальных событий, о которых до этого можно было лишь прочитать в фантастических романах.
- **Сбежать от прошлого.** Радикальный способ порвать с когда-то любимым человеком или удрать от кредиторов.

Характер

Все люди разные. Попробуйте хотя бы несколькими словами описать наиболее яркую черту характера своего персонажа. Дальше, в процессе игры, персоналия героя «обрастёт мясом», но нужна некая отправная точка.

- **Оптимист.** «Смотреть вперёд с надеждой, несмотря ни на что».
- **Любопытный.** «Не смогу спокойно уснуть, пока не узнаю, что в тех руинах».
- **Злопамятный.** «Шеф ещё вспомнит, ох, вспомнит свои слова».
- **Адреналиновый наркоман.** «А лишь бы куда, если это рисково».

Уязвимая точка

Трагические утраты, страх одиночества, детские обиды, трудности жизни. У каждого человека есть слабое место психики, некая уязвимая точка, которая может стать катализатором разрушительных процессов в условиях давящего психополя.

Здесь мы не даём конкретных вариантов, подумайте сами, что бы вам было интересно отыграть. В любом случае, эта «психическая трещина» пригодится вам, когда вы будете выбирать расстройство для своего персонажа (см. дальше).

Расовые особенности

«Европа» состояла из обычных людей — таких, как мы с вами. Их было около миллиона, они прибыли на Надежду в составе экспедиции «Европа» в поисках нового дома. Вам нужно будет определиться с национальностью — в экспедиции в основном были русские, европейцы (немцы, французы, англичане, финны, датчане и так далее) и представители стран СНГ. Однако среди этого миллиона человек вполне могли быть и китайцы, и американцы, и вообще кто угодно, так что выбор ваш практически не ограничен.

И, как всегда в случае с людьми, вам в подарок на старте полагается одна свободная черта.

Навыки

Мы немного доработали список навыков «Savage Worlds: Дневник авантюриста», чтобы он лучше соответствовал миру игры.

Прежде всего, больше не существует навыков *выслеживание* и *провокация*. Поиск следов осуществляется проверкой *выживания*, а поединок воли доступен только с использованием *запугивания*.

Во-вторых, *внимание* теперь несколько сужено в применении, эффект этого навыка не распространяется на оценку мотивов и поведения живых существ. Смотрите описание навыка *проницательность* ниже и всё поймёте.

И появилось три новых навыка.

Боригены (!На правах рекламы!)

Пока что боригены недоступны для игры. Но у нас уже есть всё необходимое, чтобы сделать их игровой расой. Следите за обновлениями!

Блеф (характер)

Это умение скрывать свои истинные мотивы и говорить неправду с искренним лицом. *Блеф* используется во встречных проверках против навыка *проницательности* персонажа ведущего (чаще всего — дикой карты), или против заданной сложности. Успех означает, что персонаж, который пытается понять, что и как, не справился с задачей и принял ваше вранье за чистую монету.

К проверкам *блефа* прибавляется *харизма* персонажа.

Как и в случае с *убеждением*, очень не рекомендуется использовать этот навык при разговорах между персонажами игроков, пусть разбираются без проверок.

Проницательность (смекалка)

Этот навык работает один-в-один как *внимание*, но отвечает исключительно за оценку мотивов поведения живых существ (землян, боригенов и даже — с разрешения ведущего — животных). Успешной проверкой *проницательности* можно оценить эмоциональное состояние человека, понять, когда он лжёт или подвержен психическому воздействию ментального поля Надежды.

Проницательность здесь решает часть задач, относящихся в книге правил «Дневника авантюриста» к сфере *внимания*.

Самообладание (характер)

В «Пустой Надежде» настолько часто возникают ситуации, когда персонажу нуж-

но удержать себя в руках и не «съехать с катушек», что мы ввели отдельный навык, определяющий способности в этой сфере. *Самообладание* используется в следующих случаях:

- Проверка сопротивления психическому полю Надежды (см. главу «Новые правила»);
- Проверка страха (применяется вместо *характера*).

Черты и изъяны

Вам доступны все черты и изъяны из «Дневника авантюриста» со следующими дополнениями и уточнениями:

- Все требования черт, связанных с отсутствующими теперь навыками (*выслеживание* и *провокация*), игнорируются.

Почему вы изменили список навыков?

Мы уверены, что кто-то рано или поздно задаст этот вопрос, так что лучше ответим на него сразу.

Набор навыков из ДА отлично подходит для динамичных боевых приключений. Однако в «Пустой Надежде» довольно много событий завязано на общение и психологию, поэтому с первых же плейтестов стало ясно, что сферу социальных навыков нужно расширять. Так родились *блеф* и *проницательность*.

Самообладание появилось из-за того, что игра вообще во многом вертится вокруг разных «психических эффектов», и не дать игрокам лёгкого пути прокачки этого направления своих персонажей было бы некоторым издевательством.

Что же касается *выслеживания* и *провокации*, то, по нашему опыту, эти навыки узкоспециализированные и используются довольно редко — не только в «Надежде», а вообще в играх по «Дневнику». Поэтому, когда перед нами встала задача балансировки количества навыков (чем больше навыков, тем каждый из них слабее, а это смещает баланс), мы с лёгкой душой просто выбросили эту парочку.

Если вы не согласны с нашим решением — нет проблем, оставьте всё как было. Игра сильно пострадать не должна. Наверное...

- Недоступны черты *аристократ, адепт, воин света, воин тьмы, избранный, изобретатель, менталист, чародей,* а также все *мистические дары.*

- Черта *смелость* добавляет +2 ко всем проверкам *самообладания*, связанным со страхом.

- Игнорируйте все требования черты *золотые руки*, связанные с безумной наукой.

Новые изъяны

Псих (мелкий)

Контроль состояния психики добровольцев был довольно суровым, но идеально здоровых людей, как известно, не бывает. Персонаж получает одно дополнительное слабое расстройство или превращает уже имеющееся расстройство из слабого в среднее. Подробности ищите в следующей главе.

Пси-восприимчивость (крупный)

Персонаж крайне болезненно воспринимает воздействие нестабильного ментального поля Надежды. Он получает штраф -2 к проверкам *самообладания* при противодействии психополю.

Новые черты

Руководитель

Требования: новичок

Ваш персонаж — один из тех, на чьи плечи возложена тяжёлая ноша, от вас во многом зависит благополучие, а возможно и жизни других людей. Руководитель профильного отдела, командир отряда силовиков, старший исследователь — конкретная должность зависит от того, кем вы играете.

С точки зрения правил, *руководитель* получает +2 ко всем проверкам реквизиции (подробнее о получении снаряжения рассказано в главе 4). Но главное, что именно ему приходится принимать решения о том, что делать группе и нести за них ответственность.

Прежде чем брать эту черту, удостоверьтесь, что ваши коллеги-игроки и ведущий не возражают.

Психолог

Требования: новичок, смекалка d6+

Другие люди для персонажа — как открытая книга. Он получает +2 к проверкам *проницательности*.

Прирождённый лжец

Требования: новичок

По поведению и речи героя совершенно невозможно понять, что происходит у него внутри. Он получает +2 к проверкам *блефа*.

Невозмутимый

Требования: новичок, характер d6+

Ваш персонаж абсолютно психически здоров, флегматичен или упорен. Когда все вокруг сходят с ума, он просто пожимает плечами. Добавляйте +2 ко всем проверкам *самообладания*, связанных с противодействием психополю.

Пункты Силы

В мире «Пустой Надежды» пункты силы есть у каждого персонажа. Брать черты, увеличивающие запас пунктов силы и скорость их восстановления (такие, как *пункты силы* и *восстановление силы*), также может любой персонаж.

Это связано с тем, что применять силы на Надежде теоретически может каждый персонаж — но есть нюансы. Ваш ведущий знает больше, и наступит момент, когда он расскажет вам.

По умолчанию у каждого персонажа на старте 10 пунктов силы, каждый из которых восстанавливается за один час.

Снаряжение

Наши единицы ценности (ЕЦ, см. главу «Снаряжение») по покупательной способности примерно равны долларам из базовых правил. Поэтому вы можете экипировать своего героя на 500 ЕЦ, если, конечно, вы не взяли изъян или черту, которые модифицируют стартовую сумму.

Языки

Персонаж по умолчанию знает английский (обязательное условие участия в экспедиции) и свой родной язык (в зависимости от национальности).

Если вам этого мало, берите себе черту *лингвист* из книги правил «Дневника авантюриста».

Расстройство

Напоследок подумайте и запишите на лист персонажа одно слабое расстройство (пока одно, дальше их станет больше) своего персонажа — то поведение, которое он склонен демонстрировать при ментальном давлении и в состоянии стресса. Это может быть, например, неконтролируемая агрессия, желание спрятаться, неуёмная говорливость, дрожь, нервный тик. Возможно, это последствия перенесённой в детстве психотравмы, прогрессирующее расстройство личности или просто раздражающая привычка.

Расстройство поможет вам портретировать своего героя после провала очередной проверки *самообладания*. Подробнее о расстройствах рассказано в главе «Новые правила».

Новые правила

В этой главе мы расскажем о тех дополнительных правилах, которые применяются при игре по миру «Пустой Надежды».

Подарок джокера

Мы очень советуем вам использовать это правило из основной книги «Дневника авантюриста»: когда в ходе битвы персонажу достаётся джокер, в дополнение к обычному преимуществу +2 к проверкам и урону всем персонажам игроков выдаётся по одной фишке.

Это правило позволяет ведущему без дополнительных усилий регулировать «уровень сложности» игры. В бою проводится много проверок, следовательно, игроки склонны тратить фишки больше, чем обычно. Вероятность выпадения джокера не столь уж велика, но её достаточно для того, чтобы скомпенсировать трату дополнительных фишек.

Воздействие психического поля Надежды

Надежда оказывает неприятное влияние на психику. У людей обостряются психические заболевания, проявляется повышенная раздражительность или наоборот — апатия, возникают странные фобии и так далее. Здесь всегда некомфортно, что же говорить о моментах конфликтов и других стрессовых ситуациях. Более того, психополе нестабильно,

Воздействие психополя Надежды

Подъём	Персонаж действует как обычно. Он чувствует, что психополе пытается воздействовать на его разум, но ему на это наплевать.
Успех	Персонаж ощущает психический дискомфорт, его одолевают тяжёлые мысли или странные эмоции, однако он в состоянии держать себя под контролем.
Провал	Персонаж подавлен психической волной и демонстрирует девиантное поведение до конца эпизода (см. ниже).
Критический провал	Как обычный провал, но в дополнение персонаж получает расстройство.

и его внезапные «приливы» и «отливы» способны закончиться массовыми психозами, всеобщей паникой или дракой всех со всеми.

Это неприятное обстоятельство имеет игромеханические последствия. В главе, адресованной ведущему, мы подробно расскажем о том, когда следует проводить соответствующие проверки. Пока ограничимся описанием механики.

Когда ведущий просит пройти проверку сопротивления психополю (возможно, с неким модификатором: например +2 или -4), персонаж проходит проверку своего *самообладания* (учитывая модификатор). Результат проверки определяется по таблице с предыдущей страницы.

Необходимое уточнение. Все эффекты, связанные с воздействием психического поля, носят исключительно описательный характер, не несут в себе никаких игромеханических параметров и полностью остаются на совести игроков и ведущего. Говоря простым языком, они влияют исключительно на отыгрыш и создают атмосферу психически нестабильного мира. Уделяйте этому аспекту столько внимания, сколько вам интересно — не больше и не меньше.

Девиантное поведение

Когда персонаж проваливает проверку сопротивления психополю, он начинает демонстрировать странное поведение. Однако в данном случае спонтанное дуракаваляние — не самая лучшая идея. Персонаж не сходит с ума и не становится юродивым, а получает тяжёлый удар в одну из «уязвимых точек» психики. Что именно он делает, зависит от вас. Никаких обязательных реакций нет, и этот раздел исключительно рекомендательный. Тем не менее, мы дадим несколько идей.

Во-первых, у персонажа может проявиться одна из имеющихся проблем. Латентный клептоман может начать судорожно собирать в карман мелкие предметы. Уехавший на Надежду от несчастной любви — тосковать и резать вены. Персонаж, так и не переросший страх перед Букой, отчетливо ощутит её присутствие за ближайшим кустом.

Второй вариант — неадекватная или преувеличенная реакция на текущую ситуацию. Наброситься с кулаками на предложившего высокую цену продавца, или пытаться рыть окоп в скале при приближении вражеских автомобилей.

И третья идея — наугад вытащить карту из колоды и воспользоваться нашими таблицами со следующей страницы. Она подскажет вам, с чем может быть связано поведение персонажа.

По желанию можно трактовать карту по одной из таблиц или по обеим сразу.

Девиантное поведение

Масть карты

Черви	Ситуация из прошлого.
Бубны	Ситуация в настоящем. Может относиться к текущему эпизоду, к Надежде в целом, к мотивам участия в текущем мероприятии.
Пики	Некто/нечто в ближайшем окружении на момент выброса.
Трефы	Нечто, полностью относящееся к сфере воображения — личная фантазия, персонаж/монстр из фильма, НЛО, «бука подкроватная».

Достоинство карты

Двойка — тройка	Агрессия, в наиболее традиционной для конкретного персонажа форме: наброситься с кулаками, расстрелять, наорать, разразиться язвительным/обличительным монологом, плюнуть в рожу...
Четвёрка — пятёрка	Страх.
Шестёрка — семёрка	Отчаяние, безнадёжность.
Восьмёрка — девятка	Ненависть (это не обязательно агрессия, и не обязательно деятельная).
Десятка — валет	Чувство вины.
Дама — король	Паранойя, подозрение, отчетливое осознание угрозы.
Туз	Деятельная мания (копать бомбоубежище, крутить шапочку из фольги, запасать продукты, прятать от к-л. оружие...).
Красный джокер	Прилив адреналина. +2 к следующему тесту.
Чёрный джокер	Игрок вытаскивает сразу две карты и объединяет их эффекты.

Расстройства

Каждый персонаж начинает игру с одним расстройством, и скорее всего, регулярно будет получать новые. Такова уж специфика жизни на Надежде.

Расстройство может быть психическим отклонением, манией, неприятной привычкой или ещё чем-то подобным. За редким исключением расстройства несут в себе только описательный эффект и напрямую не влияют на игромеханические характеристики — хотя ведущий, например, может дать штраф -2 к результату проверки при попытке утихомирить персонажа, у которого «взыграло» его расстройство.

Расстройства можно разделить на слабые, средние и сильные. Первые проявляются только под воздействием психополя; вторые — постоянно, но персонаж может держать их под контролем; третьи раздражают всех окружающих и вылезают как раз тогда, когда не надо.

Если правила говорят о том, что персонаж получает расстройство, игроку с ведущим необходимо прийти к соглашению о том, что именно в персонаже надломилось, после чего игрок фиксирует новое слабое расстройство на листе персонажа. В качестве альтернативы уже существующее слабое расстройство становится средним, среднее — сильным.

Варианты расстройств

Двойка	Фанатичная нетерпимость.
Тройка	Фанатичная вера во что-то.
Четвёрка	Депрессия.
Пятёрка	Фобия.
Шестёрка	Паранойя.
Семёрка	Перепады настроения.
Восьмёрка	Суеверия.
Девятка	Мания.
Десятка	Амнезия.
Валет	Голоса в голове
Дама	Ночные кошмары.
Король	Видения.
Туз	Расщепление личности.
Джокер	Вытяните две карты и объедините эффект.

Вот вам несколько идей расстройств. Можете вытянуть карту, можете просто выбрать подходящее. Однако мы рекомендуем проявить фантазию и изобрести что-то своё.

Спонтанная психомантия

Любой персонаж на Надежде в минуту крайней нужды может сотворить чудо. Изредка встречающийся на Надежде пси-активный минерал, названный землянами просто «Жёлтым камнем», позволяет живому существу (не обязательно человеку!) изменять реальность силой своего разума. Более того, зачастую это происходит неосознанно. Всё, что для этого требуется — кусок Камня и отчаяние. Подобная спонтанная психомантия опасна, однако, в некоторых случаях, она может спасти вам жизнь.

Следует понимать, что неконтролируемая психомантия — это результат работы подсознания, поэтому эффект может оказаться неожиданным (например, желание сбежать обернётся неуправляемым полётом вертикально вверх). Более того, чаще всего автор «чуда» и не догадывается о своём авторстве. И при этом обязательно получает неприятные последствия своего «чудотворства» — так называемую ментальную отдачу.

Если вы всё же решили рискнуть и прибегнуть к сверхъестественным силам, то вот как оно делается. Прежде всего, у вашего героя должен быть кусок Жёлтого камня (или герой должен находиться там, где Камня много — например, в месторождении). В качестве действия сообщите ведущему, примерно какого эффекта вы хотите достичь — например, «убраться отсюда подальше» или «вынести воон того противника». Намерение должно быть простым и прямолинейным, подсознание редко порождаёт сложные планы. И сразу предупреждаем, что чем отчаяннее ситуация и напряжённее психика персонажа, тем больше шанс чуда и его разрушительный (реже — созидательный) эффект.

Затем вам нужно пройти проверку *смекалки* со штрафом -2 (не забываем о диком кубике), и сообщить результат ведущему, а он уж расскажет, что случилось дальше.

Снаряжение

Экономика

Земные деньги на Надежде мало популярны. Необходимые предметы выдаются колонистам блоком обеспечения согласно утверждённому плану, а между собой персонал «Европы» чаще использует натуральный обмен товаров и услуг («ты отдежуришь мою смену, а я отдам тебе эти батончики и набор канцтоваров»).

Чтобы вы могли экипировать своего персонажа, а также примерно оценить стоимость того или иного предмета, мы придумали абстрактные единицы ценности (сокращённо ЕЦ). На самом деле, мы старались, где возможно, сохранить курс 1ЕЦ = 1$ из базовых правил «Дневника авантюриста». Но важно помнить, что эти ЕЦ сугубо виртуальны.

У некоторых видов снаряжения вместо цены стоит пометка «ОЦ». Это — особо ценные предметы снаряжения, и их выдача находится в руках ведущего.

При первичном создании персонажа вам полагается снаряжения на 500 ЕЦ, если ведущий не скажет другого. Это не означает, что персонаж чего-то там «покупает». Это ограничение по «сумме» введено только в интересах баланса, чтобы персонажи на старте обладали примерно одинаковым объемом снаряжения.

Об ассортименте

Предостерегаем вас от того, чтобы воспринимать приведённый в этом разделе состав земного снаряжения как догму. Звучит немного парадоксально, но тем не менее.

Нам очень хочется, чтобы Надежда стала вашим миром. Если вам кажется, что игра станет интереснее, если в ней появятся, скажем, танки и самолёты — пусть так оно и будет! Руководство экспедиции «Европа» вполне могло посчитать, что без этой техники им никак не обойтись. Основная книга правил «Дневника авантюриста», глава «Снаряжение» вам в помощь.

Ну и к тому же практически неограниченная транспортировочная способность способа переброски экспедиции, умноженная на миллион человек, даёт в результате невиданный ассортимент того, чего сюда понатащили. На Надежде можно встретить всё, что угодно. Почти.

Реквизиция

Рано или поздно вашим персонажам, скорее всего, потребуется новое снаряжение. Для этого им потребуется подать соответствующую заявку в блок обеспечения экспедиции. Делается это так.

Выберите одного героя из вашей группы (обычно это персонаж с максимальным навыком *убеждения* и *харизмой*), и пусть он пройдёт проверку *убеждения*. К этой проверке ведущий может применить модификатор в зависимости от обстоятельств запроса (от -4, если ваша деятельность мало связана с актуальными направлениями работы экспедиции или запрашиваемое снаряжение, откровенно говоря, не соответствует вашим задачам; до +4 и даже больше, если ваша группа решает жизненно важный вопрос). Взрывы — как обычно.

Умножьте результат проверки на 100 ЕЦ. Именно на эту сумму вы можете набрать себе нового снаряжения через 1d4 - 1 дней (то есть в идеале, снаряжение вам выдадут сразу). Если персонажи хотят получить снаряжение побыстрее, то им поможет ещё одна проверка *убеждения* — успех и каждый подъём сократят время ожидания на 1 день. К этой проверке применяются те же модификаторы, что и к первой.

Повторная попытка реквизиции возможна только тогда, когда она будет сюжетно обоснована (например, группа столкнулась с неизвестной угрозой и ей требуется что-то, чтобы с ней разобраться).

Если вашей группе требуется особо ценный вид снаряжения (например, броневик), то для его получения на время одной конкретной операции потребуется хорошее внутриигровое обоснование и отдельная проверка *убеждения*.

Лекарства

У каждой группы колонистов по умолчанию есть с собой аптечка, набитая доверху самыми современными лекарствами. Так что, за исключением особо неприятных случаев вроде «в пустошах за много километров от базы, снаряжение забрали боригены» персонажи при проверках выздоровления могут считать медицинский уход как «2010 год или позже», в соответствии с правилами «Дневника авантюриста».

Энергия и боеприпасы

Есть два принципиальных подхода к учету «расходных материалов». Выберите тот, который больше импонирует вашей группе.

Абстрактный подход. Боеприпасы и топливо считаются условно-бесконечными (за исключением разве что каких-нибудь специализированных зарядов вроде гранат). Однако, когда вы слишком долго находитесь в «автономном плавании», ведущий может в какой-то драматический момент сказать, что «у вас закончилось топливо» или «осталось по одной обойме к каждому стволу». Этот вариант прост, но может привести к неприятным сюрпризам.

Детальный подход. Учитывайте все боеприпасы (в штуках) и топливо (в часах/днях работы). По умолчанию при выезде с базы у каждого персонажа есть по десятку обойм к каждому виду оружия, и топлива на 7 дней езды.

"Всё по 25"

Для простоты рекомендуем считать, что на «чёрном рынке» «Европы» действует правило «всё по 25» — в среднем смена работы или однократно оказанная услуга (например, небольшое превышение служебных полномочий) обойдётся в 25 ЕЦ, равно как и любой товар повседневного спроса. Однако в любом случае ведущий может скорректировать эту сумму, исходя из своих соображений.

Когда ваш отряд возвращается на базу, он может без использования правила реквизиции пополнить запас боеприпасов и топлива.

Броня

Название	Броня	Вес*	Цена в ЕЦ	Примечание
Бронежилет**	+2/+4	6	100	Закрывает торс
Костюм полной защиты	+1	10	100	Закрывает всё тело, герметичный, +2 к проверкам на жару/холод
Штурмовая броня**	+4/+8	15	250	Закрывает всё тело, *шаг* -1
Защитная каска	+3	2	50	50% против прицельных попаданий в голову

* *В таблице указан вес надетой брони. Броня, переносимая отдельно, весит вдвое больше.*

** *Второе значение применяется против попаданий пулями и другими высокоскоростными снарядами.*

Оружие ближнего боя

Название	Урон	Вес	Цена в ЕЦ	Примечание
Электропила	2d6+4	10	200	1 на проверке навыка *драка* (вне зависимости от дикого кубика) причиняет урон персонажу, а не цели
Нож для выживания	Сила+d4	1	50	+1 к проверкам *выживания*
Обычный нож	Сила+d4-1	1	10	
Топор	Сила+d6	2	50	

Оружие дальнего боя

Название	Дист.	Урон	Ск	Вес	Цена в ЕЦ	Боезапас	Мин. сила	Примечание
Пистолет	12/24/48	2d6	1	1	200	12	-	ББ1, Полуавтомат
Пистолет-пулемёт	12/24/48	2d6	3	4	300	30	-	ББ1, Авто
Автомат	24/48/96	2d8	3	4	400	20	d6	ББ2, Авто, 3В
Дробовик	12/24/48	1-3d6	1	5	500	12	-	Дробовик
Пулемёт	30/60/120	2d8+1	4	13	1000	200	d8	ББ2, позиционное
Снайперская винтовка	50/100/200	2d10	1	15	1000	12	d8	ББ4, позиционное, тяжёлое
Миномёт	24/48/96	4d8+2	1	7	ОЦ	1	d4	ББ30, тяжёлое, позиционное, средн. шаблон
Граната	5/10/20	3d6	-	1	25	-	-	Средн. шаблон
Противопехотная мина	-	2d6+2	-	1	25	-	-	Мал. шаблон

Боеприпасы

Название	Вес	Цена в ЕЦ*
Пистолетные патроны (100)	1	20
Патроны для автомата (100)	1	50
Патроны для дробовика (100)	1	100
Пулёметные патроны (100)	1	100
Патроны для снайперской винтовки (10)	1	20

* *Стоимость боеприпасов дана для тех случаев, если персонажи хотят получить более десяти обойм к оружию. Первые десять — бесплатно.*

Транспорт

Название	Уск/ПС	Стойкость	Пассажиры	Цена в ЕЦ	Примечание
Квадроцикл	15/30	8 (2)	1+1	ОЦ	
Внедорожник*	20/40	14 (3)	1+7	ОЦ	Внедорожник
Грузовик с КУНГом	5/30	16 (4)	1+13	ОЦ	
Вертолёт**	15/45	16 (4)	4+12	ОЦ	Манёвренность 0
БТР***	7/40	15/14/14 (3/2/2)	2+8	ОЦ	Амфибия, внедорожник

* *Оборудован одной точкой крепления оружия (пулемёта или снайперской винтовки) на крыше для ведения огня через люк.*

** *Оборудован двумя точками крепления оружия (пулемёта или снайперской винтовки) по бортам.*

*** *Оборудован пулемётом и лёгкой пушкой (50/100/200, 3d8, ББ6, Ск 3, Тяжёлое).*

Провизия и психотропные вещества

Название	Вес	Цена в ЕЦ*
Консервы, дневная норма	1	25
Деликатесы, трапеза	-	10
Алкоголь, 0,5 литра	0,5	25
Сигареты, пачка	-	25
Лёгкие наркотики, доза	-	50
Тяжёлые наркотики, доза	-	100

* *Данный раздел дан в первую очередь для оценки предложений «чёрного рынка» экспедиции.*

Модели и производители

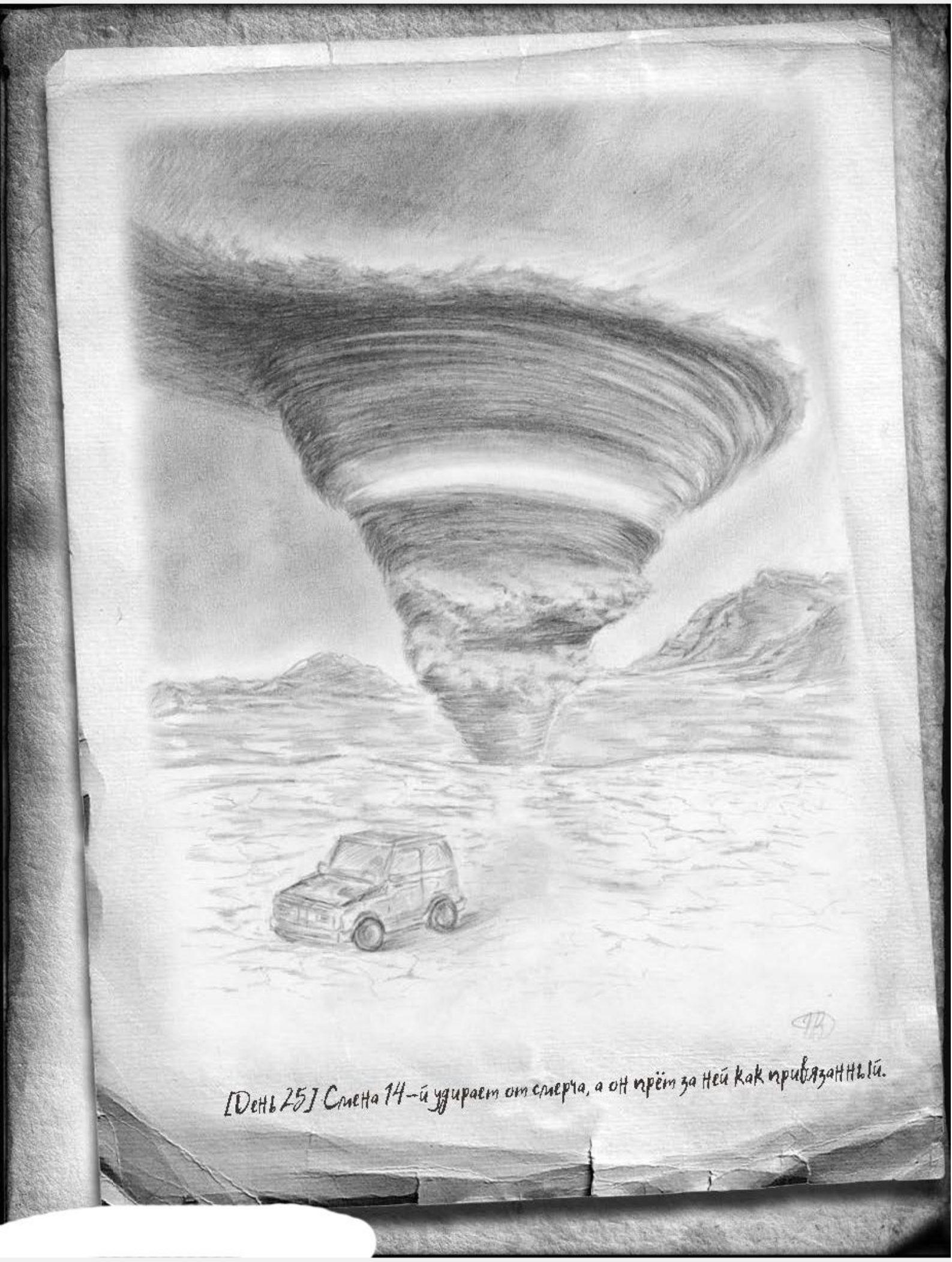
Всё вооружение и техника в нашей книге представлены без указания конкретных моделей — просто «пистолет», «внедорожник», «вертолёт». Да и ассортимент, откровенно говоря, довольно скудный, и никаких вам специальных боеприпасов...

Почему так? Ответ довольно прост.

Наша игровая группа, для которой изначально писались правила «Надежды», не любит заморачиваться такими деталями. «Generic»-модели нас полностью устраивают.

Так что, если вам хочется конкретики, то можете её добавить. Пистолеты превратите, например, в Glock, автоматы — в АК-74, внедорожники — в Volkswagen Amarok. В экспедицию брали минимальный ассортимент преимущественно европейского и российского производства.

Если у вас получится интересный и подробный список снаряги — не поленитесь прислать его нам, и мы обязательно его опубликуем!



[День 25] Смена 14-й удирает от смерча, а он прёт за ней как привязанный.

История

Стоп!

Мы считаем, что один из самых интересных аспектов сеттинга — это исследование. «Влезть в шкуру» своего персонажа и отправиться на поиски правды о Надежде, навстречу суровым испытаниям и удивительным открытиям.

Обладающий знаниями из этого раздела не сможет выступить в подобной роли. Так что крепко подумайте перед тем, как продолжать чтение.

С другой стороны, кому-то из вашей игровой группы придётся стать ведущим. И если этот непростой, но интересный жребий уже выпал вам — то смело двигайтесь вперёд!

Подробности

В первой главе мы вкратце рассказали о Надежде — в том объёме, который безусловно необходим игрокам на старте. Приведённые далее сведения — это результаты работы исследовательских групп, которые примерно за полгода собрали и частично систематизировали немало информации о новообретённом мире. Возможно, часть этих данных уже доступна персонажам, начинающим игру, возможно — станет известна тогда, когда ведущий сочтёт это правильным. Следует также понимать, что эти материалы — результат разведки относительно небольшой части одного из континентов, и где-то в другой части мира дела могут обстоять совсем иначе.

География и климат

Гравитация — привычная. Атмосфера — пригодна для дыхания, по химическому составу незначительно отличается от зем-

Общий подход

Пара слов о том, в каком ключе подан материал.

Нам самим не нравится тратить кучу времени между игровыми встречами, штудируя книги правил. Поэтому раздел для ведущего мы написали так, чтобы вы могли начать водить сразу, с «низкого старта», залезая в книгу только при необходимости. Подробная таблица случайных встреч, идеи для приключений и стычек помогут вам в этом. У мира слабо прописан канон, и это сделано намеренно — мы акцентировались не на деталях, а на атмосфере, чтобы в «Пустую Надежду» было легко вписать любые свои идеи и сделать сеттинг именно таким, каким он понравится вашей игровой группе.

ной. Небо имеет зеленоватый оттенок, облаков почти нет.

Надежда (по крайней мере, тот регион, в котором высадилась «Европа») — это пустынные засушливые степи, пересекаемые каньонами и грядами холмов. Растительность скудная — жёсткая серая трава, редкие рощицы низкорослых деревьев, ползучие кустарники. Воды мало. Мелкие речки и ручьи, редкие пруды и совсем редкие озёра образуют вокруг себя островки жизни, там намного больше растений и куда чаще можно встретить представителей местного животного мира. Ландшафт окрашен в буро-оранжевый цвет с серыми пятнами растительности.

Лагерь экспедиции расположен в предгорьях невысокой скалистой гряды. Эта гряда — лишь часть большого горного массива, разведка которого не проведена.

Летом температура поднимается до +40 градусов Цельсия днём, ночью падает до нуля. Зима бесснежная, земля промерзает до каменной твёрдости, температура в среднем относительно лета падает градусов на 30, сохраняя тот же контрастный перепад между днём и ночью.

Почти постоянно дует сильный ветер. Атмосфера непредсказуема, направление и сила ветра могут измениться в любую секунду. Нередки смерчи, а также странные атмосферные явления вроде бездождевых гроз, «ледяных самумов» и внезапно возникающих торнадо. Вероятно, эти эффекты вызваны аномальными зонами, оставшимися после войны — о них чуть позже.

Местность, в которой начала свою деятельность первая экспедиция, была названа Долиной Земли, однако чаще в качестве географического ориентира используется базовый лагерь экспедиции «Европа». То есть «на северной оконечности Долины Земли» говорят намного реже, чем «в двухстах километрах к северу от Лагеря».

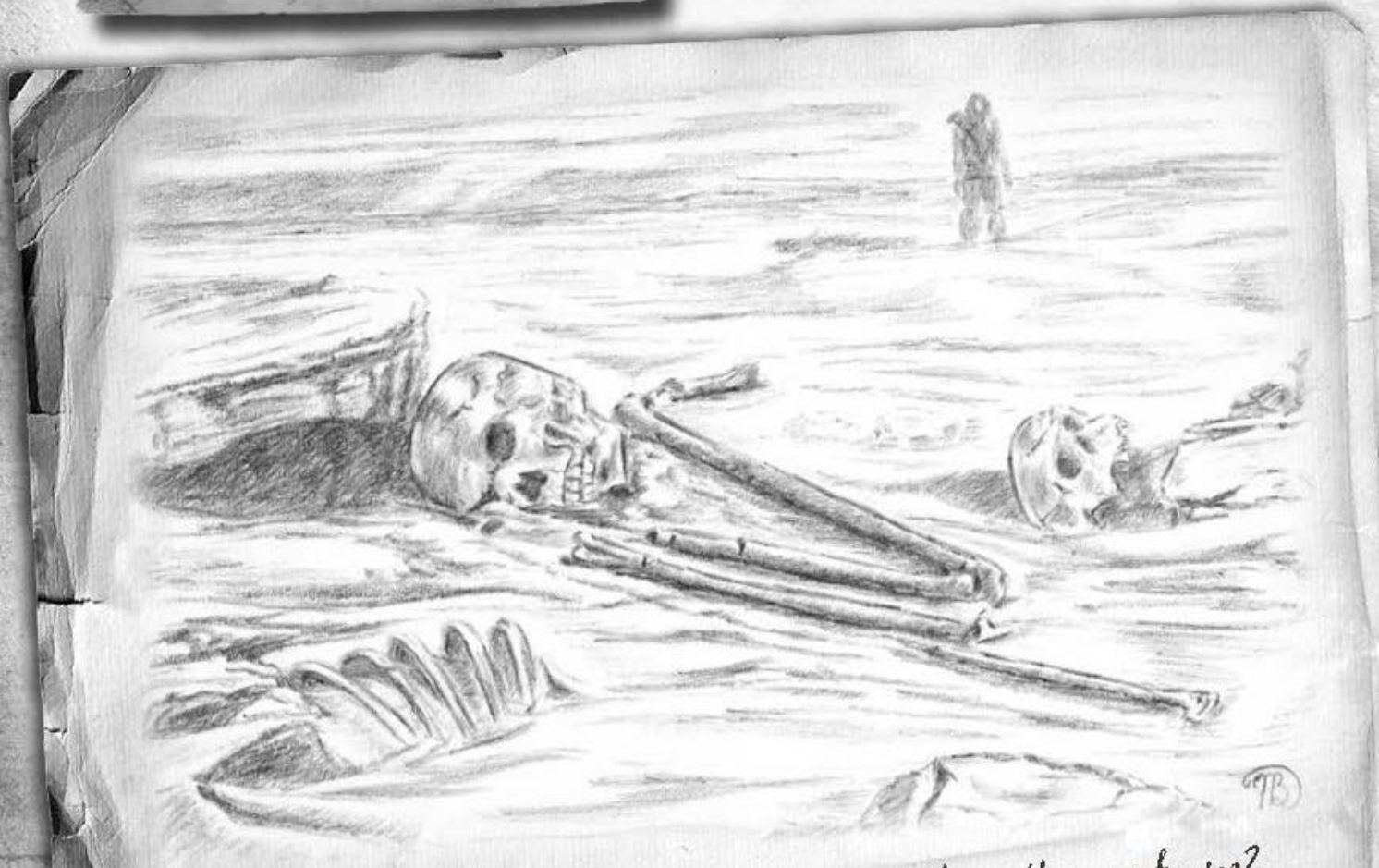
Недостоверно!

Раздел «Подробности» является, по сути, расширением главы «Добро пожаловать на Надежду». Это те знания, которые станут доступны персонажам по ходу игры. И сам текст построен именно так, чтобы оставить место для сомнений, поскольку никакие знания колонистов о Надежде ещё не получили всесторонней проверки. Если вы считаете, что изложенная ниже информация нужна вашим игрокам — просто отправьте им для ознакомления те её куски, которые считаете нужным.

Флора и фауна

Деревья и кустарники — невысокие, с узкими сероватыми листьями, всегда развёрнутыми ребром к солнцу, и очень длинными корнями — чтобы достать до воды. У водоёмов встречаются деревья — «гиганты» высотой до 10 метров. Трава — сухая, жёсткая, серая, без крупных листьев и соцветий. По равнинам носятся местные колючие аналоги перекати-поля. Вообще почти все растения снабжены шипами и колючками.

Животные крупных видов — преимущественно теплокровные млекопитающие. Однако эволюционные механизмы на Надежде сработали не совсем так,



Всё, что осталось от прошлой команды! Нашли. Надо радоваться?..

как на Земле. Здесь основными средствами защиты популяции стали чешуя и шипы, огромный вес и токсичность мяса у травоядных. Хищники крупнее земных, их морды покрыты защитными костяными пластинами. У большинства хищников есть защёчные или зобные камеры, где токсичное мясо обрабатывается бактериями и таким образом становится пригодным в пищу.

Подавляющее большинство животных имеют симбиотические связи на уровне видов.

Птиц мало. Они крупные, летают плохо и перемещаются огромными прыжками-«подлётами». Насекомых довольно много, они тоже большие и в основном нелетающие.

Аборигены

Боригены отдалённо похожи на землян. Они чуть ниже ростом, уже в кости, имеют острые когти на всех четырёх конечностях и покрыты короткой бурой шерстью — целиком, исключая лицо и ладони. Ушные раковины маленькие, и слышат боригены довольно плохо. Анатомия примерно соответствует человеческой, но при этом по строению пищеварительной системы, органов восприятия, челюстей и зубов, боригены — безусловные хищники.

Как показать Боригена

Боригены — совсем не то, что земляне. Вот вам несколько советов для их колоритного отыгрыша.

- Бориген — хищник. Он живёт охотой. Сочные земляне для него — потенциальный деликатес, и это чувствуется.
- Боригены плохо слышат и полагаются только на зрение.
- Бориген никогда не бывает одинок. У него всегда есть гремлин — самое близкое и всегда понимающее его существо.
- Психополе, чудовища и опасности Надежды — для боригена естественные условия существования, обыденные проблемы, имеющие «стандартные» решения.
- Боригены куда более просты и прямолинейны, чем земляне. Они плохо умеют хитрить, врать и действовать исподтишка.
- Боригены во всём руководствуются простыми, понятными принципами — право сильного, жить сегодняшним днём, и т.д. Им чужды абстрактные философские и религиозные концепции.

В норме у каждого боригена есть симбионт — существо, прозванное землянами «гремлином». Гремлины похожи на крупных, очень худых собак с большими ушами и мощными челюстями. Симбионты компенсируют недостатки своих «больших братьев» — они отлично слышат, а также способны «отстаивать» ядовитое мясо в своих защёчных мешках, чтобы потом сплёвывать его для питания своим симбионтам. Между боригенами и гремлинами существует эмпатия или ментальная связь — они часто понимают друг друга без слов.

Культура боригенов примитивна. Они живут небольшими общинами, занимаются охотой и собирательством, некоторые племена «доросли» до животноводства и земледелия. Однако в большинстве племён есть менталисты (о них будет рассказано подробнее) и своеобразные «хранители знаний».

Боригены не имеют звуковой речи, изъясняются языком жестов. Это было довольно серьёзным препятствием при установлении контакта с землянами.

Очевидно, что боригены — это всё, что осталось от некогда существовавшей великой цивилизации Надежды.

Психополе

Основная гипотеза такова: это свободная психическая энергия, выброшенная в пространство психомантами в ходе Войны Наций (см. далее). Эта энергия опасна, так как является причиной или источником разных малоприятных феноменов. Пессимисты подозревают, что она обладает каким-то своим странным сознанием. Психополе нестабильно, у него есть свои приливы и отливы, не поддающиеся никакому прогнозированию. Ментальные «наплывы» могут наступать мгновенно, могут — нарастать постепенно. Они приносят внезапную смену настроения, причём часто эмоциональный фон имеет примерно одинаковую направленность для людей на некой ограниченной территории: всем становится страшно, или всех охватывает агрессивная параноидальность. У особо подверженных влиянию (или просто более эмоционально нестабильных в данный момент) этот эмоциональный всплеск может перерасти в иллюстрирующие его галлюцинации. А эти галлюцинации, в свою очередь, умеют перерастать в «миражи» — то есть становятся видимыми всем, кто находится рядом с их «автором».

Наблюдения показали, что «психические бури» чаще происходят вокруг больших скоплений людей. Так как в одиночестве в незнакомом мире жить довольно сложно, наиболее комфортным способом существования является жизнь в небольших группах.

Психоматрия

На Надежде есть дикари, способные силой мысли творить чудеса. Это открыти-колонисты сделали после нескольких малоприятных встреч с боригенами — «колдунами». Земляне назвали искус-

ство управления мысленной энергией психомантией, а его мастеров — психомантами. Также используется термин «менталисты» или «ментальщики».

В земле этого мира можно найти необычный камень жёлтого цвета (его обычно так и называют: Жёлтый камень или просто Камень). Это — усилитель психических способностей особи (неосознанно применять Жёлтый камень могут даже животные). С его помощью можно творить чудеса, изменяя законы окружающего мира.

Однако применение Камня опасно. Во-первых, его использование, особенно без предварительного обучения, приводит к множественным психическим расстройствам и в конечном счёте — к разрушению личности «чудотворца». А во-вторых, неумелое обращение с Камнем может повлечь спонтанные энергетические выбросы или другие эффекты, травмоопасные для заклинателя и тех, кто окажется рядом с ним.

Интенсивность окраски Камня — от ярко-оранжевого до бледно-жёлтого — является прямым индикатором его «магического» потенциала. В ходе эксплуатации потенциал применяемого психомантом куска Камня постепенно снижается: Камень бледнеет, а став бесцветным — полностью теряет свои свойства.

Руины Старой Культуры

Несколько тысяч лет назад на Надежде существовала великая цивилизация расы боригенов. Всё, что от неё осталось сейчас — это руины.

Старая Культура, как её назвали земляне, достигла невиданных высот, оставив после себя величественные города и невероятные машины, ныне засыпанные песком. Далёкие предки дикарей активно использовали Жёлтый камень и создавали на его основе «пси-механизмы», которые работали на ментальной энергии. На уровне земных технологий инженерная мысль надеждинцев дошла лишь до парового двигателя, но благодаря использованию психомантии примитивные с технологической точки зрения конструкции получали недостижимую для земных инженеров эффективность.

Судя по руинам, города древних боригенов были малоэтажными, но масштабными, с широкими улицами и высокими потолками в зданиях. В домах имелись канализация и водопровод. Найдено множество предметов быта из бронзы и латуни.

Не обнаружено никаких следов религиозных культов или ритуальной деятельности, похоже, у древних боригенов начисто отсутствовала концепция высшей силы, которой надо поклоняться. Это, кстати, относится и к современным боригенам-дикарям: они сугубо практичны, и идея «обращения к богам» им полностью чужда.

При помощи психомантии древние инженеры защищали наиболее ценные из

своих строений и приборов от влияния времени. Поэтому до сих пор удачливые исследователи могут найти в руинах функционирующие пси-механизмы. Применять их опасно, но мало кого это останавливает.

Древняя война

Очевидно, что на территории Долины Земли некогда произошла война между двумя фракциями, к которым относились (и, возможно, возглавляли их) Оптимальный Разум и Слуга Народа (см. далее). Очевидно также, что значимая часть проблем, с которыми столкнулась экспедиция на Надежде, является прямым следствием этой войны. Насколько масштабными в географическом плане были боевые действия и была ли именно эта война причиной гибели цивилизации боригенов — неизвестно.

В войне применялись боевые машины и живая сила, но самым страшным оружием, видимо, были психоманты. Колонисты постоянно обнаруживают следы боевого применения пси-энергии: зоны вакуума, странной биологической активности, температурных или темпоральных скачков, блуждающие силовые поля и т.д. Их называют аномалиями. Если предположить, что война происходила на большей части планеты, то именно этими аномалиями может быть обусловлена нестабильность атмосферы. Помимо этого, война оставила после себя множество опасных артефактов — начиная от неразорвавшихся мин и заканчивая боевыми машинами. Возможно, что давящее психополе — тоже результат той войны.

«Живые» города

Исследование территорий, удалённых от лагеря, изначально производилось с помощью беспилотных летательных аппаратов. И среди многочисленных древних поселений, разбросанных по территории Долины Земли, были обнаружены два города, в которых среди руин ярчайшими пятнами теплового излучения выделялись огромные, почти неповреждённые здания. Эти города расположены на расстоянии нескольких тысяч километров друг от друга и отчётливо различаются по архитектуре и планировке. К сожалению, продолжить изучение этого феномена не удалось — при повторных полётах беспилотники исправно теряли управление, и посылать «на убой» дефицитную технику руководство запретило. А разведгруппы, отправленные в интересующие точки, не вернулись до Ситуации 11, и их судьба неизвестна.

В дальнейшем стало очевидно, что эти города являются «базами» Оптимального Разума и Слуги Народа.

Правда о Надежде

А теперь — рассказ о том, что на самом деле происходит (и происходило) в этом ныне разрушенном мире. Внимание! Это знания только для ведущего, и никто на Надежде, даже сами механиче-

ские боги, не обладают всей изложенной ниже информацией.

Механические боги

Давным-давно, когда цивилизация боригенов находилась на пике своего развития, сразу несколько наций бились над проблемой создания гигантского пси-механизма, который мог бы объединить ментальную мощь множества людей. Картины виделись самые радужные — начиная от «мега-вычислителя», который мудро управлял бы всеми процессами, до, конечно же, супероружия, психомантического фокуса невиданной мощи.

По сути, это была тяжёлая гонка технологий. Тот, кто проиграет в ней, может лишиться права на мировое господство. Две нации практически одновременно достигли успеха в этом начинании. Их самоназвания существовали только в жестовом языке боригенов, так что назовём их Нацией Рациональных и Нацией Гуманных.

Созданные ими чудовищные пси-механизмы занимали огромные строения и потребляли уйму энергии. Но они работали: брали маленькие кусочки ментальной силы от тех, кто носил на себе специальный пси-фокус — прибор с Жёлтым камнем внутри, аккумулировали её и перераспределяли для всеобщей пользы. Чтобы чудо-механизм не был просто гигантской батарейкой, требовались чрезвычайно сложные и многоаспектные алгоритмы, а лучше — искусственный интеллект. И при этом в его распоряжении находился огромный запас психической энергии, состоящей из мыслей, надежд и воспоминаний миллионов боригенов. Не удивительно, что очень скоро машины обрели зачаточное самосознание, а затем — полноценную личность. С этого момента и начинается история механических богов.

Война Наций

Нации Рациональных и Гуманных были идеологически несовместимы и вложили эту несовместимость в «сознание» своих богов. А самообучающиеся механизмы возвели базовую установку в абсолют, и носитель противоположной концепции совершенно логично воспринимается каждым из них, как «воплощение зла». Каждый механический бог был уверен в том, что другого нужно стереть с лица Надежды. Боги начали войну, бросая в бой все имеющиеся силы. Это была война не просто на уничтожение. В ней должны были определиться будущие законы мироздания, «священные заповеди» мира.

Однако война не принесла никому победы. Боги сжигали разум своих подданных, считая, что в этом ключевом противостоянии любые потери оправданы и допустимы. Многие просто погибли, а выжившие или были на грани безумия (если не за ней), или исхитрились убежать прочь от чудовищных механизмов, бросив свой пси-фокус. Оставшись без людей, боги остались и без ментальной энергии, и остатков их могущества хватало лишь на поддержание себя в рабочем состоянии.

Так медленно потянулись тысячелетия. Города превратились в руины, и живущие среди них дикари понятия не имеют о прошлом своей расы. К счастью, у боригенов с «выжженным» разумом рождались совершенно здоровые дети, и это позволило им выжить как виду, однако цивилизация была потеряна.

Теперь

Пришедшие на Надежду земляне — новые разумные существа, у каждого из которых есть запас психических сил — стали для механических богов шансом продолжить старую войну. Естественно, каждый из богов старается привлечь людей на свою сторону — любой ценой.

Однако огромная развитая цивилизация по ту сторону межпространственных врат может оказаться, как минимум, равным конкурентом в борьбе за мировое доминирование. И Оптимальный Разум, и Слуга Народа очень постараются не допустить в свой мир слишком большие силы землян.

Что могут боги

Оба механических бога, при всех своих различиях (о которых чуть позже), обладают очень сходными способностями.

Начнём с конструкции. Механический бог — это, по сути, гигантский пси-механизм, при помощи психомантии защищённый от старения. В нем есть множество узлов, решающих разные задачи: ресурсное обеспечение, самоконтроль, хранение данных, принятие решений. Центральная часть — это психический накопитель, совмещённый с приёмо-передающим устройством. Бог «тянет» энергию из всех подключённых существ, аккумулирует её и способен при необходимости сотворить из этого запаса любую нужную ему силу. Так как запас энергии у бога огромен, то и силы его могут быть воистину потрясающими.

Механический бог практически всемогущ в радиусе нескольких десятков километров от места своего физического расположения. Если же ему нужно изменить ход событий где-то вдалеке от себя, то он обращается к помощи своих слуг. Бог может транслировать свои ментальные силы через тех, кто носит его пси-фокус, но тут есть пара нюансов. Первый — Жёлтый камень в пси-фокусе ограничивает мощь транслируемых сил, поэтому невероятных чудес не получится. И второй — бог транслирует свою силу непосредственно через разум по-

мощника, и если тот воспротивится, то никакой трансляции попросту не произойдёт. Бог, конечно, может затопить мозг своего миньона энергией и тем самым свести его с ума, но желаемого он не добьётся. Хуже того, зачастую разум человека сопротивляется неосознанно, и может «дать отказ» даже если носитель согласился.

Отсюда следует два важных момента.

- Война Наций была столь долгой и безрезультатной именно потому, что уничтожить механического бога практически невозможно — в близлежащей территории ему не нужно транслировать, он может действовать напрямую и потому не ограничен потенциалом Жёлтого камня у транслятора.

- Механическим богам приходится договариваться со своими слугами, если они хотят действовать где-то за пределами своей «зоны контроля». Более того, именно слуга определяет, какую силу и как он хочет применить — в противном случае, при «навязывании» силы богом можно нарваться на эффект сопротивления разума транслятора.

Конструкция пси-фокусов обоих богов такова, что патрон сможет снимать с его носителя всю внешнюю информацию — то, что воспринимают его органы чувств — зрение, слух и т.д. Однако его мысли и глубинные мотивы для божества закрыты. Помимо этого, бог может при помощи мысле-образов общаться со своими слугами (в терминах игры — общение возможно в любом случае, даже если носитель не знает языка боригенов).

«Вычислительная мощь» богов огромна, но не безгранична. Они способны в дежурном режиме обеспечивать трансляцию сил всем своим слугам, но «смотреть чужими глазами» и разговаривать могут одновременно далеко не со всеми.

Теперь расскажем подробнее об обоих механических богах и их нациях

Нация Рациональных и Оптимальный Разум

Нация Рациональных превыше всего ценила эффективность, чтобы ничего не пропадало впустую, и любой ресурс использовался на сто процентов. Это не говорит о том, что они только и делали, что работали. Нет. Им не чужд был и отдых, и различные виды искусств, и эмоциональные привязанности. Однако их мораль ставила во главу угла пользу и взвешенный подход к любому вопросу.

Всего два бога?

Пока — да. Но мы планируем расширить мир игры со следующими дополнениями. Там появятся и новые боги, и новые регионы, и новые нации. Следите за обновлениями!

Своего механического бога, которого мы называем Оптимальный Разум, Рациональные задумывали как суперкомпьютер, который будет собирать информацию о том, что происходит в Нации и принимать максимально просчитанные управленческие решения. После опытной эксплуатации механизму были отданы практически неограниченные полномочия, и это привело к логичному результату: Оптимальный Разум, верный идеалам рациональности, решил, что сохранение контроля над ним, т.е. вмешательство «несовершенных» смертных в его идеальные решения, снижает эффективность его деятельности. И избавился от этого досадного просчёта. Период полновластного правления этого бога был тяжёлым и кровавым, но Нация развивалась семимильными шагами.

К Оптимальному Разуму были подключены не все жители Нации. Было относительно небольшое количество «вершителей» — управителей и агентов, в чьих руках была власть транслировать способности бога и претворять в жизнь его оптимальные рекомендации. А ментальная энергия для сотворения чудес бралась из разумов «неэффективных» членов общества — преступников и больных. Они не могли ничего транслировать и только медленно сходили с ума. Когда «батарейка» «сгорала на работе», её заменяли на новую. Пси-фокус вершителя выглядит как кулон на шею, фокус осуждённых — несъёмный, он крепится к кольцу, замкнутому на ключице.

Оптимальный Разум изначально нацелен на постоянное наращивание своей «оптимальности». Для этого он непрерывно собирает и усваивает информацию, поступающую от своих трансляторов, фактически — познает мир через их восприятие. Когда его слуги начали «выгорать» и терять разум, бог стал деградировать вместе с ними. До появления землян он оперировал примитивными понятиями дикарей. После знакомства с несколькими колонистами, Оптимальный Разум постепенно вновь обретает способность к абстрактному мышлению и сложным расчётам.

Супер пси-фокус

Может статься, что вашим героям доведётся найти где-то пси-фокус повышенной мощности, которому для функционирования может потребоваться куда большее количество Камня, чем для обычных ретрансляторов. Обычно такая штука больше похожа на шлем, и даже может изредка быть оборудована электродами для лучшего контакта с мозгом носителя.

Такие супер-пси-фокусы в былые времена боги выдавали своим самым доверенным слугам для того, чтобы передавать через них мощнейшие силы.

Нация Гуманных и Слуга Народа

Эта культура декларировала всеобщее равенство и гуманистические идеалы. Её приверженцы давали всем шанс на реабилитацию и крайне редко прибегали к агрессии. Их механический бог задумывался именно как Слуга Народа — нечто, что будет помогать каждому и никогда не нарушит человеческой свободы и права на жизнь.

Так, в общем-то, и вышло. Слуга Народа был подключён ко всем гражданам Нации и принялся перераспределять ментальную энергию так, чтобы обеспечить каждому максимум возможностей для самореализации. Пси-фокус был выполнен в виде изящной диадемы с Жёлтым камнем и позволял как выкачивать энергию, так и транслировать силы.

Подобно Оптимальному Разуму, Слуга Народа тоже отключил блок контроля, чтобы недостаточно гуманные создатели не мешали ему гармонизировать жизнь общества. Народ, по большей части, становился всё счастливее, в решениях бога никто уже не сомневался, и постепенно он стал контролировать все сферы жизни.

Воевать Слуге Народа не нравилось, но он счёл это необходимым. Ведь если миром будет править Оптимальный Разум, то начнётся тотальное искоренение всего «неэффективного», то

[День 63] Местный домик. Уцелел.

есть гуманизму и всеобщей гармонии придёт конец. Лучше поредевшее в боях, но счастливое население, чем «идеологическое» уничтожение Нации Гуманных.

В текущее время у Слуги Народа совсем мало последователей: в отличие от своего конкурента, он не стал «брать на работу» одичалых. Поэтому вокруг него сохранился небольшой круг цивилизованных боригенов, передающих друг другу культуру и знания. Теперь, после появления землян, Слуга Народа наконец сможет привлечь свежую кровь в свои ряды.

История "Европы"

На следующих нескольких страницах мы расскажем о том, как проходила дальнейшая колонизация Надежды. Предполагается, что ваши герои станут непосредственными участниками этих событий (как минимум, ваши приключения будут происходить на их фоне). Однако эта сюжетная линия — ни в коем случае не догма, изменяйте её так, как вам больше нравится.

Подробнее о том, как совместить вашу игру и эту последовательность событий, мы расскажем в главе «Кампания».

Посланцы

Через пару месяцев после прибытия на Надежду состояние землян вплотную приблизилось к отметке «паника». Эпидемия продолжалась, психополе свирепствовало. Нарастал поток дезертиров — безжизненные степи стали казаться приятной альтернативой неадекватным и заразным товарищам по лагерю. Естественно, люди старались уйти не с пустыми руками, что плохо отражалось на общем уровне материально-технической оснащённости остающихся. Естественно, с дезертирством началась жёсткая борьба. В лагере было введено военное положение, работу исследовательского и строительного блоков признали «целями второго уровня приоритета», и власть стремительно сосредоточилась в руках силовиков. Начались расстрелы: содержание психов в «дурдоме», а нарушителей в «тюрьме» отнимало силы и ресурсы.

И тут появились посланцы. С юга к границам лагеря пришли странные, весьма цивилизованно выглядящие боригены и обратились к поселенцам, транслируя мысли прямо в разум собеседников. Они сказали, что на юге живёт некий «Слуга Народа», и он может излечить болеющих и защитить всех остальных. Слуга Народа зовёт колонистов к себе.

Посланцы вещали «громко», их призыв «услышала» большая часть лагеря. И когда боевая группа захватила их и увела в отдельно возведённый блок-изолятор, в поселении поднялось восстание. Многие колонисты уже не верили в способность руководства экспедиции справиться с эпидемией,

другие же предположили, что силовики утащили посланцев, чтобы добыть лекарство только для себя и загрести ещё больше власти. Несколько сотен человек — военных и гражданских вперемешку — отбили пленных боригенов и уехали на юг, прихватив с собой транспорт, оружие и припасы. Их пытались остановить, и это стало первым на Надежде массовым сражением землян с землянами.

Примерно в это же время начали исчезать группы дальней разведки, а также автономные команды, работающие в отдалении от базы. Сначала их записали в обычные дезертиры, однако позже одна из групп вернулась и предъявила начальству кулон с Жёлтым камнем. Любой прикоснувшийся к нему начинал «слышать» некое существо, которое скромно представилось Оптимальным Разумом. Тем, кто будет ему служить и придёт к нему в дом, на север, это существо сулило всяческие блага и, естественно, избавление от всех болезней.

Ручейки беженцев из лагеря становились всё полноводнее, несмотря на параноидальное военное положение. И немалый процент ушедших составляли сами военные, которым тоже хотелось жить, а не смотреть на крах экспедиции «Европа».

Призрак успеха

Экспедицию готовили долго, её возглавляли решительные, жёсткие руко-

Связь с Землёй

Игроки обязательно спросят: а как насчёт связи с Землёй? Ведь при исследовании Надежды применялись какие-то методы получения информации, при помощи которых можно теперь установить контакт с родиной?

Колонистам на все подобные вопросы отвечали, что межпространственная связь — штука сложная, и, конечно, в составе поставленного на Надежду оборудования есть несколько прототипов, но... В общем, не в первую очередь, и не факт, что заработает.

На самом деле, отсутствие связи с Землёй было задекларировано для обеспечения спокойствия колонистов и фокусировки на задаче вне зависимости от событий на родине (не хватало ещё волнений из-за, например, начавшейся мировой войны). Системы межмировой связи в тайне были отправлены вместе с экспедицией и активированы одними из первых. Однако канал общения с Землёй так и не заработал. Специалисты не смогли понять, в чём дело, и в результате списали неисправности на специфику Надежды.

водители с огромным опытом работы в тяжёлых условиях, в подчинении у которых имелись квалифицированные специалисты разных профилей. У экспедиции был огромный запас ресурсов и снаряжения на все случаи жизни, поэтому руководство оценивало ситуацию в лагере как тяжёлую, но далеко не критическую.

Первой крупной победой было обнаружение вируса, приведшего к эпидемии, и синтез соответствующей вакцины. Болезнь преодолели силами земной науки, безо всяких там чудес! Этот факт поднял боевой дух поселенцев и вернул некоторую часть беглецов обратно в лагерь.

Затем было завершено бурение скважины, обеспечившей лагерь водой со сверхглубоких водоносных пластов — это в разы снижало шансы новой эпидемии. Заработала электростанция, а за ней и первая универсальная фабрика, способная обеспечить колонистов ранее недоступными предметами быта. В горах были обнаружены залежи железа, нефть разве что не била фонтанами прямо из-под ног и будущее экспедиции стало приобретать куда более радужные оттенки.

Ситуация 11: «Всеобщая экстренная эвакуация с территории базового лагеря»

И в этот момент, примерно через полгода после высадки, случилась катастрофа, от которой экспедиция уже не смогла оправиться. В дальнейшем она именовалась «Ситуация 11» — по номеру пункта в «Инструкции личному составу экспедиции «Европа» при возникновении чрезвычайных ситуаций различного характера».

Одни говорят, что виной стал запуск фабрики и генерируемый ею шум. Другие полагают, что длительное нахождение большой группы людей на малом пространстве вызвало специфический ответ психополя. Большинство сходится в том, что колонистам «посчастливилось» столкнуться с супероружием древней войны, дремавшим в земле в ожидании приказа. Кто из них прав — неважно, так как это всё не более чем досужие размышления.

Однажды в лагере появилось *Нечто* — огромное, полупрозрачное, нематериальное. *Нечто* несло в себе чудовищный заряд психической энергии, от него люди разбегались в дикой панике, некоторые теряли рассудок. Оно начало убивать и разрушать, нанося удары, словно огромными когтями. На атаки любого рода *Нечто* не реагировало.

Поселенцам пришлось спешно эвакуироваться, вернее — в панике спасать свои жизни. Большинству людей это удалось — *Нечто* не стало отходить далеко от лагеря. Однако и не покинуло его — смельчаки, пытавшиеся вернуться в посёлок за припасами, погибли или бежали.

Отлично организованный укреплённый лагерь и хранящиеся в нём огромные запасы всего необходимого достались неведомой твари. Земляне остались один на один с Надеждой.

Раскол

Мнения по поводу дальнейшей стратегии выживания разделились.

Некоторые (в основном представители силового блока) считали, что нужно плюнуть на идею построения межпространственного тоннеля и сфокусироваться на выживании в новом мире. Придут ли остальные экспедиции или не придут — неизвестно. Те, кто выжил здесь и сейчас, могут начать жизнь с нуля на этой дикой, но чистой и просторной планете.

Другие (в первую очередь блоки исследователей и рабочих) считали, что нужно любой ценой завершить свою миссию. Экспедиция «Европа» была направлена сюда для того, чтобы спасти Землю. От действий колонистов зависит выживание материнского мира. Как бы ни было тяжело в текущих условиях создать устройство для пробоя, мы должны продолжать, потому что миллиарды людей надеются на нас.

Психополе внесло свою лепту в бескомпромиссность позиций и общий тон разговора. Группы не смогли договориться и распались на два независимых лагеря, чудом обойдясь без стрельбы на этапе раздела скудных ресурсов. Дальнейшие отношения между поселениями так и остались весьма и весьма напряжёнными.

Далеко не все колонисты примкнули к одной из основных групп: многие ушли на север или на юг, в надежде получить помощь у Оптимального Разума или Слуги Народа, кто-то командой единомышленников отправился строить жизнь по своим правилам, кто-то просто не пожелал примыкать ни к какому организованному поселению, выбрав невозможный на Земле путь свободного существования.

Экспедиция «Европа» как единый организм перестала существовать.

А придут ли следующие экспедиции?

Мы специально оставляем этот вопрос открытым.

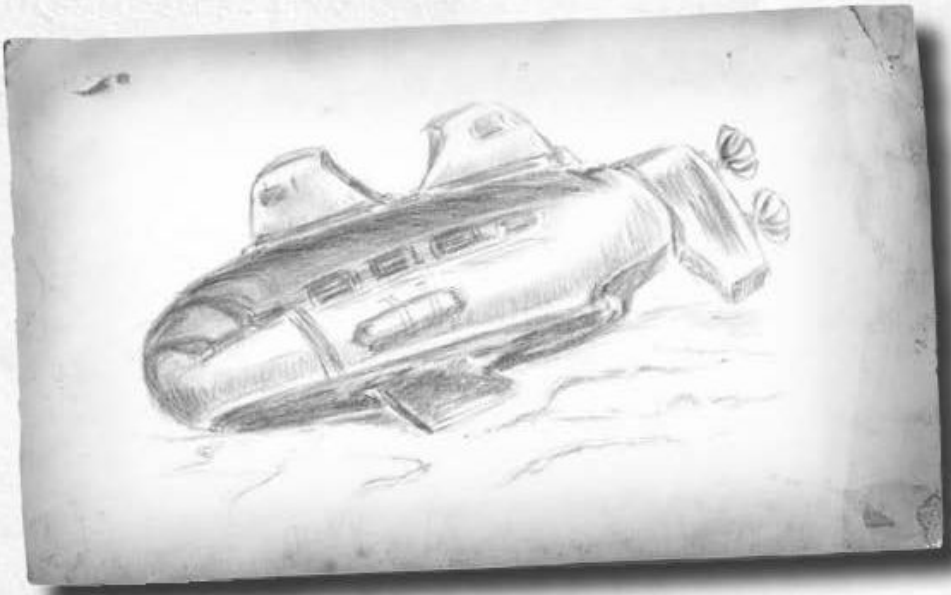
Связи с Землёй нет. Экспедиция «Америка», напоминаем, должна будет стартовать через два года после «Европы», а «Китай» — через пять. Однако время в разных мирах может идти с разной скоростью, законы физики могут слегка отличаться, да и кто знает, не началась ли уже на родной планете Третья Мировая?

Будущее Надежды покрыто мраком неизвестности. Так и задумано.

Что дальше?

Этот рассказ завершается эпизодом бегства землян с территории лагеря. Но на этом история освоения Надежды отнюдь не заканчивается. Мы планируем продолжить её в следующих книгах этой серии. Тем не менее, чтобы ведущему было проще подготовиться к грядущим событиям (или вообще продолжить кампанию, не дожидаясь выхода нового материала) мы вкратце расскажем, как мы видим будущее.

- Рознь между землянами будет нарастать и крепнуть. Две самые крупные из соперничающих фракций сформировались сразу же после бегства из Лагеря. Однако появятся и другие, более мелкие, но не менее активные участники нашей истории.
- Боригены и земляне начнут преодолевать взаимную неприязнь и постепенно будут создавать объединённые поселения, формируя тем самым новый уклад жизни.
- Земляне приступят к активному освоению мистического наследия Надежды, научатся использовать психомантию, пси-механику и даже трансляцию.
- Все фракции — поселения землян, механические боги, крупные объединения боригенов — начнут действовать, добиваясь каждая своей цели.
- Фокус приключений сместится с исследований на выживание.



[День 71] Очередные руины. Сколько же их тут...

Кампания

В этой главе мы расскажем о том, как лучше выстроить и провести игру по «Пустой Надежде».

Типы групп

Первое, что вам нужно сделать, прежде чем просить игроков создавать персонажей — это определиться, кем они будут. Вот несколько основных опций. Ими всё поле не ограничено, и вы вполне можете придумать свой вариант, однако остальные выглядят куда сложнее для интересной реализации (можно, наверное, сделать захватывающую игру про монтажников зданий и механизмов, но это потребует значительных усилий) .

Исследователи

На наш взгляд, наиболее интересная и универсальная концепция. Персонажи игроков представляют собой один из отрядов дальней разведки, в чью задачу входит исследование отдалённых уголков долины, в то время как основные силы экспедиции направлены на обеспечение первичного выживания. Подразумевается, что разведчики смогут составить более-менее подробное представление о том, что может угрожать «Европе» на просторах нового мира и с чем придётся иметь дело позже, после решения первоочередных задач.

Группы дальней разведки снабжены всем необходимым для длительного автономного существования, должны быть готовы ко всему и потому в состав их входят специалисты самых разнообразных специальностей: учёные, сталкеры-«выживальщики», медики, психологи, охранники, наконец.

Учитывая практически полное отсутствие радиосвязи, а также тот факт, что руководство экспедиции в первые месяцы будет сильно занято борьбой с болезнями и психополем, исследователи большую часть времени имеют полную свободу действий (в рамках поставленных начальством задач, конечно. Хотя где оно, то начальство...) Такая деятельность даёт отличные возможности для постепенного знакомства с миром: с боригенами, руинами Старой Культуры, психомантией, механическими богами и всем остальным.

Силовики

Персонажи игроков — это представители силового блока экспедиции, отправившиеся на Надежду для обеспечения безопасности «гражданского» персонала. Они отлично экипированы и каждый из них — профессионал до мозга костей. Однако солдаты — тоже люди, психополе влияет на них точно так же, как и на всех прочих.

Этот тип группы подразумевает, естественно, скорее боевую, чем исследовательскую направленность игры. Вы можете построить свою кампанию на череде различ-

ных «миссий», в ходе которых постепенно раскрывать различные аспекты мира. Например, сегодня персонажам предстоит охранять от агрессивно настроенных боригенов группу геологов, завтра — гасить вызванные психобурей беспорядки в базовом лагере, послезавтра — зачищать руины от обитающего там зверья. Однако мы советуем не ограничиваться только этими боевыми эпизодами и добавить ещё элемент психодрамы — в конце концов, силовой блок всегда на острие событий и очень хорошо видит, как идут дела у экспедиции в целом.

Отщепенцы

Ну а этот вариант для тех, кто хочет добавить элемент выживания в игру. Партия состоит из тех, кто по той или иной причине решил покинуть базовый лагерь и жить самим на свой страх и риск. Возможные опции подобного непростого решения:

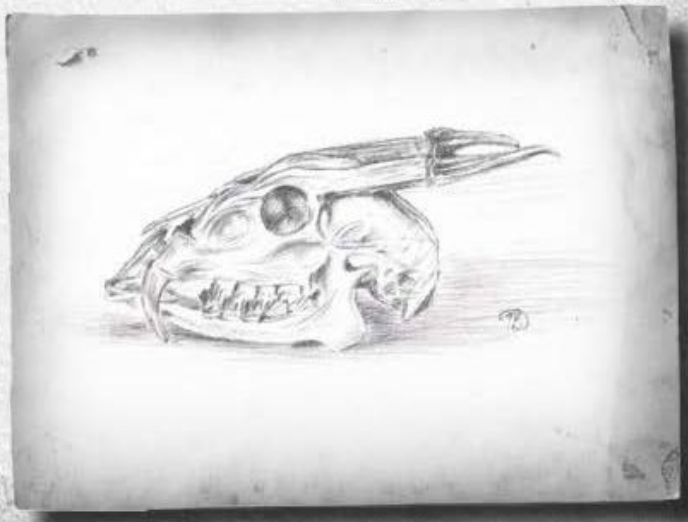
- Персонажи заражены местной болезнью и бежали, решив, что нахождение в карантине — это верная смерть, а в полях есть шанс найти кого-то или что-то, что сможет помочь.
- Герои вняли призыву Слуги Народа и отправились с его посланниками. К сожалению (или счастью?) в пути с трансляторами случилась беда, и беглецы остались один на один с Надеждой.
- Персонажи решили, что оставаться в медленно умирающем лагере — плохая идея, и приняли решение идти своим путём.
- Персонажи были группой исследователей, после катастрофы оставленных за много десятков километров от лагеря с минимумом запасов ресурсов.

Согласно хронологии событий, отщепенцы стартуют чуть позже начала, на фазе 2+ (см. дальше). Это хороший вариант, если вам захочется сыграть ещё раз после завершения первой кампании по «Пустой Надежде».

Учёные

Непростая для реализации, но потенциально очень интересная идея. Персонажи игроков — это рабочая группа учёных-медиков, состоящая из специалистов разных профилей: психологов, вирусологов, биологов. Их задача — обеспечить выживание личного состава экспедиции. Для этого им придётся проводить опасные полевые и лабораторные исследования, сражаясь с незримыми противниками — психополем, вирусами и паникой.

В играх подобного типа игровая механика используется редко, экшен-сце-



ны являются скорее исключением, нежели правилом, а это далеко не всем нравится. Однако если ваша игровая группа любит детективы, драмы и исследования, то рекомендуем попробовать — возможно, подобный опыт будет весьма запоминающимся.

Ход кампании

Наиболее интересный способ приобщиться к «Пустой Надежде» — это длительная кампания, в процессе которой вы будете постепенно погружаться в мир и становиться участником описанных в главе «История» событий. Не обязательно сразу замахиваться на сто сессий — вполне допустим эпизодный вариант игры: попробуйте провести несколько игровых встреч и сыграть законченный сюжет. Если понравится, сможете провести следующую игру про дальнейшие приключения тех же героев спустя несколько недель внутри-игрового времени, уже со следующим локальным сценарием, вписанным в общую хронологию событий.

Одиночные игры по «Надежде» тоже вполне возможны, этой темы мы коснёмся чуть позже. А сейчас расскажем детально о том, как мы бы советовали организовать сюжетную линию кампании.

Все злоключения «Европы» можно примерно разделить на следующие фазы.

Фаза 0: Подготовка

Внутри-игровая длительность: от месяца до года (в зависимости от того, с какого момента вы хотите начать игру).

Чем заканчивается: высадка на Надежду.

Если хотите, можете начать свою кампанию ещё на Земле: это будет что-то вроде расширенной игровой вводной. Вкратце расскажите игрокам о ситуации в мире-родине, позвольте им создать героев, а потом организуйте знакомство на территории подготовительного лагеря — друг с другом, с коллегами и с будущим руководством. Можете срежиссировать несколько сцен «стрессового интервью», налаживание работы в команде или нештатную ситуацию (например, пожар или «сюрпризы» от конкурирующих экспедиций), чтобы персонажи игроков смогли проявить себя. В целом, эта фаза позволит игрокам ещё до начала основного действия проникнуться ощущением глобальности экспедиции, сродниться со своими персонажами и наметить дальнейшие отношения внутри группы. На погружение в мир, по нашему опыту, такая практика оказывает сугубо положительное воздействие.

Ещё один плюс «нулевой фазы» в том, что игрокам не обязательно читать первую главу этой книги — вы сможете рассказать им всё сами, и это будет даже лучше. Они смогут глазами своих персонажей, «изнутри», увидеть Надежду.

Фаза 1: Высадка

Внутри-игровая длительность: 2 месяца

Чем заканчивается: эпидемия в базовом лагере в тех объёмах, когда руководство уже не может её скрывать.

«Европа» успешно переносится на Надежду и начинает освоение этого мира. На этом этапе вам нужно сфокусироваться на описании первых впечатлений — небо, природа, ветер, растения и животные. И, конечно, психополе. Постепенно вплетайте в происходящее боригенов, руины и психомантию.

Общая атмосфера этой части истории должна быть приподнятой — «мы все приехали сюда с великой миссией и у нас всё получится». Однако чем ближе к её финалу, тем больше всплывает неприятных подробностей. Ваша задача — создать у персонажей ощущение неминуемо надвигающейся беды.

Исследователи: отправляются на дальнюю разведку местности, встречаются и устанавливают контакт с дикими боригенами, находят аномалии, руины и реликты.

Силовики: отбивают территорию для размещения лагеря у зверей, охраняют проводящих полевую работу учёных, отражают первые атаки диких боригенов.

Отщепенцы: на этой фазе их ещё нет.

Учёные: изучают специфику местной флоры и фауны, проводят микробиологические эксперименты, изучают наиболее подверженных воздействию психополя колонистов.

Фаза 2: Кризис

Внутри-игровая длительность: 2 месяца.

Чем заканчивается: изобретением вакцины.

На этом этапе становится понятно, что эйфория от первых успехов экспедиции прошла, и наступают тяжёлые времена. В лагере свирепствует эпидемия, начинается создание мелких карантинных лагерей за границей базового. К власти приходит силовой блок экспедиции, начинается массовое «закручивание гаек», расстрелы и эвтаназии — у «Европы» нет лишних ресурсов для поддержания тюрем и хосписов. На этой же фазе образуется и набирает силы ручеёк беженцев, решивших, что пустоши Надежды более перспективны для выживания, чем агонизирующий базовый лагерь.

Очень советуем вам сделать группу свидетелями явления посланцев Слуги Народа и участниками последующего конфликта. Это ключевой момент истории Надежды, и очень желательно дать партии выбор, на чью сторону встать.

С точки зрения атмосферы на этой фазе стоит показать тяжесть ситуации, но постарайтесь не перегнуть палку и не

нарисовать полную безысходность. Да, нам нужно тяжело и много работать, принимать трудные решения, но так мы сможем выжить.

Исследователи: оказываются практически предоставлены сами себе, так как в приоритете у начальства сейчас выживание, а не разведка. На территорию лагеря исследователи допускаются крайне ограниченно из-за риска подхватить инфекцию, так что эта фаза для них — сплошное «автономное плавание».

Силовики: фокус смещается на решение внутренних проблем лагеря. Подавление бунтов, усмирение вышедших из-под контроля жертв психополя, возврат беженцев, расстрелы. Неоднозначная, с моральной точки зрения, деятельность. Отдельно интересно, примут ли персонажи участие в вооружённом захвате посланников Слуги Народа.

Отщепенцы: Старт для этой группы. Игру лучше всего начать с тяжёлого (как психологически, так и технически) процесса ухода из лагеря, а затем постепенно вовлекать партию в решение различных проблем выживания в агрессивной среде. Одной из таких проблем вполне могут оказаться контакты с боригенами.

Учёные: на этом этапе учёные сосредоточены на поиске лекарства от болезни, и именно вашей игровой группе посчастливится создать вакцину. Однако для этого придётся проделать много работы — ис-

[День 72] Предположительно, машина пропавшей 17-й.

кать возбудителей болезни, изучать заражённых, пробовать экспериментальные лекарства с тяжёлыми побочными эффектами и так далее.

Фаза 4: Призрак успеха

Внутри-игровая длительность: 1 месяц.

Чем заканчивается: «Ситуацией 11».

Самоотверженный и тяжёлый труд учёных дал свой результат — создана вакцина, способная противостоять свирепствующему в лагере вирусу. Больные выздоравливают, и психологический климат в лагере стремительно улучшается. Даже психополе уже не кажется столь серьёзной проблемой. Колонисты впервые за несколько месяцев смотрят в будущее с надеждой и возвращаются к своей основной задаче — постройке установки для перехода на Землю.

В этой фазе настроение должно быть слегка приподнятым, чтобы события «Ситуации 11» воспринимались ещё контрастнее.

Исследователи: Вновь становятся интересны базе — их опять контролируют, экипируют, отправляют к новым объектам, обнаруженным беспилотниками. Это хороший момент, чтобы выбросить на партию все самые опасные приключения и угрозы, имеющиеся у вас в запасе.

Силовики: Постепенное переключение с внутренних задач на внешние. Поиск и возврат беженцев, выдворение бориге-нов и животных с брошенных аванпостов, сопровождение исследователей и учёных в экспедициях.

Отщепенцы: Сделайте так, чтобы группа обязательно узнала о том, что эпидемия закончилась. Персонажам придётся принять непростое решение — возвращаться и, скорее всего, понести наказание за дезертирство или остаться в пустошах, выживая как придётся. Отдельным интересным моментом может стать взаимодействие с другими группами отщепенцев, некоторые из которых уже окончательно невменяемы из-за длительного воздействия психополя.

Учёные: Некоторым образом эта фаза для учёных знаменует возврат к тематике первой фазы — исследования и эксперименты. Так как это может быть уже довольно скучным, то для подобной группы кульминацией кампании может стать уже свершившаяся победа над болезнью, а эту фазу можно «промотать» побыстрее, переходя к последующим событиям.

Фаза 5: Катастрофа

Внутри-игровая длительность: несколько дней.

Чем заканчивается: окончательным бегством из базового лагеря.

Эта фаза — самая короткая из всех, и одинакова для всех типов игровых групп. Сделайте так, чтобы в момент нападения бестелесного Нечто персонажи были в базовом лагере или в непосредствен-

ной близости от него, и выпускайте ад на волю. «Ситуация 11» должна стать наиболее тяжёлым эпизодом всей кампании, коротким, но очень интенсивным. Героям игры придётся стараться выжить и спасти своих близких, одновременно с этим получая приказы своего руководства, пытаясь прихватить какие-никакие припасы и сталкиваясь с подогретым психополем массовым безумием миллиона человек.

Также фаза не обязана заканчиваться именно в момент непосредственного побега с базы. У персонажей может возникнуть масса проблем: поиск других отрядов беженцев, попытки вернуться за припасами на базу, отражение атак боригенов, решивших воспользоваться ситуацией. Руководствуйтесь интересами своей игровой группы и остановитесь тогда, когда окончательно станет понятно, что возврата на территорию лагеря нет, а значит, всё необходимое для завершения миссии тяжёлое оборудование недоступно, не говоря уж обо всех остальных «земных» благах. Колонисты остались один на один с Надеждой.

Более того, как рассказано в главе «История», выжившие раскололись на два лагеря. Вы можете как просто описать события конфликта, так и сделать партию их активными участниками (особенно если у кого-то из персонажей есть черта «руководитель» и он принимает активное участие в судьбе экспедиции) .

Финал?

На этом первая часть кампании заканчивается. Вопрос о том, что же будет дальше, остаётся открытым. Удастся ли выжить землянам в этой непростой ситуации? Придут ли следующие экспедиции? Что, в конце концов, ждёт персонажей игроков? Ответы на эти вопросы будут в следующей книге серии «Пустая Надежда».

Тем не менее, если вы чувствуете в себе силы и желание самим продолжить линию событий — вперёд! В главе «История» мы вкратце изложили своё видение дальнейших событий, но вы можете как руководствоваться им, так и игнорировать и сделать что-то совсем другое. Напоминаем, что мы, прежде всего, хотим, чтобы Надежда стала тем миром, который интересен именно вам.

Отдельные приключения

По миру «Пустой Надежды» можно играть не только в длительную кампанию. Короткие приключения тоже могут быть весьма интересным вариантом, особенно, если вы ограничены по времени или хотите для начала «попробовать сеттинг на зуб», прежде чем запускать полномасштабную кампанию.

Никаких особых фокусов игра в таком режиме не требует. Придумайте простую, понятную ситуацию и задачу,

на решении которой должна сфокусироваться игровая группа. Все советы из этого раздела вполне применимы и к короткой игре тоже.

Вот вам несколько идей для возможных приключений:

- Группа исследователей получила задание изучить древние руины, в которых регулярно видны сполохи и кто-то явно обитает.
- Отряд силовиков должен спасти захваченных боригенами учёных до того, как тех съедят. Им готовы помочь несколько беглых боригенов-рабов, жаждущих мести.
- Выжившие после аварии вдали от базового лагеря должны добраться до базы. Их ожидает множество опасностей и встреча с агентами механического бога.
- Группа из учёных и силовиков должна захватить живьём нескольких различных животных для их дальнейшего изучения. Особенно интересен боригенский гремлин.

Если вы проводите игру как ознакомительную, возможно, полезно будет создать несколько готовых персонажей.

Общие советы

Мы подразумеваем, что вы уже провели не одну свою игру и хорошо представляете, чем вообще занимается ведущий. Так что перейдём сразу к тем особенностям, на которые стоит обратить внимание именно в игре по «Надежде».

Ролевой отыгрыш

В «Надежду», конечно, можно играть по-разному, как и в любой другой сеттинг. Однако мы очень советуем всеми силами и средствами поддерживать погружение в тяжёлую пси-активную атмосферу мира. Помогите игрокам по-настоящему почувствовать себя на месте своих персонажей.

Что, как нам кажется, способствует подобному погружению.

- Старайтесь играть в тихом, спокойном месте, где вас не будут отвлекать. Лучше отказаться от игровой встречи, чем провести её в некомфортных условиях.
- Перед началом игры выделите время на детальный разговор с каждым игроком о его персонаже — хотя бы посредством электронной почты (хотя личная встреча предпочтительнее). Расспросите игрока о том, что движет его персонажем, чего он больше всего боится, о чём мечтает и другие «личные вопросы». Это поможет игрокам «нарастить мясо» на характере пер-

сонажа и вжиться в роль, а вам даст понимание того, о ком будет ваша история.

- Почаще акцентируйте внимание на персонажах игроков. Для этого отлично подойдут вопросы «какое у тебя сейчас выражение лица?», «что бы мог сказать невольный наблюдатель, увидев тебя на дежурстве?» и т.д.

- Используйте психополе для того, чтобы помочь игрокам раскрыть характер своих героев (об этом аспекте — чуть дальше в этой главе) .

- Если это у вас работает, подберите подходящий саундтрек.

- Не гоните лошадей. Дайте каждому прочувствовать момент, сказать всё, что он считает нужным. Если между героями завязалась оживлённая эмоциональная беседа, старайтесь не прерывать её без веской причины.

- Старайтесь использовать ответы игроков на ваши вопросы для того, чтобы давать им «адресные» описания в духе: «Ты видишь, как он потянулся за автоматом, и его глаза напоминают тебе взгляд Андрея за пять минут до того, как он устроил тот ад в горном домике». Это очень помогает вживанию.

[День 97(?)] Иногда даже кажется, что здесь красиво. Иногда.

Конфликты

Это, увы, непременный атрибут эмоционального отыгрыша. Главное, чтобы спор между персонажами не перерос в неприязнь между игроками и не похоронил всю игру (а то и ещё хорошие отношения между друзьями).

Перед началом игры советуем вам отдельно проговорить с игроками, насколько далеко вы готовы зайти. Допустимы ли разборки и споры внутри партии или вы играете в ситуацию «мы вместе против мира»? Как быть, если дело дойдёт до рукоприкладства? Может ли, в конце концов, один персонаж убить другого? Лучше выяснить всё это до того, как вы влетите в подобную ситуацию. А специфика игр по «Надежде» такова, что непременно влетите, рано или поздно.

В ходе игры ваша задача в том, чтобы вовремя замечать, когда ситуация грозит выйти из-под контроля, и мягко вмешиваться. Если вы видите, что всё вот-вот взорвётся, то:

- Резко снижайте напряжённость психополя («вы чувствуете, что ваша враждебность сходит на нет. Вас накрывает психическая волна умиротворения»)
- Переключите фокус внимания группы на что-то другое (старая добрая техника «в комнату внезапно влетают агрессивно настроенные боригены»)
- Если ничего другое не помогает, объявите паузу и скажите «мне кажется, что мы приближаемся к той границе, которую решили не переходить».

В этом деле главное — найти и удержать именно тот баланс между эмоциями и конфликтом, который комфортен именно вашей группе.

Исследование

Надежда хранит много тайн, и главное в них то, что их можно раскрыть игрокам. Делайте это постепенно, но неуклонно и постоянно. Подбрасывайте куски общей картины и давайте персонажам достаточно времени для того, чтобы построить гипотезы и обсудить их друг с другом

Да, и не бойтесь сказать слишком много. Наоборот, бойтесь сказать слишком мало. Тайна, которая известна только ведущему — плохая тайна.

Мистические дары

В предыдущей главе мы рассказали о том, как на Надежде работают мистические дары. Однако это знание неинтересно, если им могут воспользоваться только персонажи ведущего.

Поэтому чем раньше, тем лучше дайте персонажам возможность приобщиться к психомантии. Вот три наиболее типичных сценария знакомства:

- Психомантия: в отчаянной ситуации персонаж с осколком Жёлтого камня в кармане (или находясь в месторождении Камня) неожиданно для себя спонтанно творит силу, чем спасает себя от трагической судьбы. Дальше он неоднократно повторяет этот трюк, и постепенно обретает контроль над рвущимися из него «чудесами».

- Трансляция: персонажу попадает в руки пси-фокус, и с ним начинает общаться один из механических богов (любой из двух, на ваш выбор). Патрон сулит невиданное могущество, поначалу ничего не прося взамен, и по первой же просьбе демонстрирует, какие чудеса теперь может творить носитель пси-фокуса. Однако чем дальше, тем более назойливыми становятся просьбы, и более редкими — чудеса.

- Пси-механика: героям удаётся добыть работающий древний пси-механизм. Обладатель наиболее высокого значения навыка *ремонт* в общих чертах понимает, как устроено это устройство, что поначалу даёт ему возможность поддерживать его в работоспособном состоянии, а позже, после нахождения нескольких чудом сохранившихся узлов, даже попытаться собрать подобный прибор самому.

Для начала не используйте правила и не просите игрока делать проверки: пусть первые несколько раз «чудеса» срабатывают по воле ведущего — иначе игрок может нарваться на полосу неудач или вообще ментальную отдачу и бросить освоение сверхъестественных сил, не поняв, какая от них вообще польза. Когда наступит пора очередного повышения, предложите игроку взять черту *мистический дар*, и уже в этот раз подробно расскажите об игровой механике. Не советуем вам темнить в этом месте, так как игрок должен хорошо представлять, на что он тратит свои кровно заработанные пункты опыта. Кстати, творить силы без соответствующего навыка (*психомантии, ментальной связи* или *пси-механики*) довольно сложно, так что можете предложить игроку «авансом» взять сразу и соответствующий навык, не дожидаясь следующего повышения. Да, это несколько против правил, зато так будет куда интереснее

Если у вас в группе мало игроков, или же большая часть участников заинтересовалась сверхъестественными возможностями, которые даёт Надежда, то вы можете превратить «обретение могущества» в отдельное приключение. Например, поиск чертежей и деталей пси-механизмов, оставшихся от Старой Культуры; участие в войнах механических богов; или хотя бы просто добыча Жёлтого камня.

И главное — не давите на игроков. Приобщение к сверхъестественному — штука специфическая, не всем нравится, и потому оно должно оставаться лишь доступной опцией для желающих, а не становиться обязательным направлением развития.

Психополе

Психическое поле Надежды — уникальное явление сеттинга, так что расскажем подробнее о том, как им правильно пользоваться.

Атмосфера

Первое и основное применение психополя — создавать настроение игры, демонстрировать неуютную и суровую реальность этого чужого мира. Советуем вам активно акцентироваться на ощущениях персонажей от психополя на первой сессии, а далее использовать «фоновое» описание в тех моментах, когда игра встаёт «на паузу» или вам нужно подчеркнуть драматизм момента.

Опишите ощущения персонажей. Обитатели и гости Надежды никогда не остаются в эмоциональном вакууме и комфорте. Расскажите им о том, что им чудятся шаги, шорохи, на границе зрения появляются какие-то неясные тени. Возможны скачки настроения. Внезапные странные воспоминания: например, забытые ощущения из далёкого детства или события, которые неясно, когда и где происходили (и были ли на самом деле вообще?). Сильные эмоции, захлёстывающие персонажей — грусть, тоска, меланхолия, раздражение. Эти явления могут усиливаться, когда герои остаются в одиночестве, или наоборот, когда собираются в большую группу. Никакой логики и постоянства в воздействии психополя нет — оно непознаваемо и иррационально, и таким оно должно оставаться на протяжении всей игры.

Отпустите своё воображение на полную катушку и добавьте красочных, эмоциональных описаний. Поможет подходящая случаю тоскливая фоновая музыка. Здесь главный трюк в том, чтобы не перейти тонкую грань между описанием внешнего мира и эмоций «внутри» персонажа, за что уже ответственны, как правило, сами игроки.

Генератор событий

Второе применение психополя — это сделать его полноценным источником новых сюжетных поворотов и игрового контента. Особенно хорошо это получится в том случае, если ваша игровая группа одобряет подробный отыгрыш внутри-группового взаимодействия.

Используйте этот подход в следующих случаях:

- Игра затихла, и вам нужно несколько «встряхнуть» ситуацию
- Происходят драматические события, и вам хочется усилить эффект драмы
- Внутри группы нарастает эмоциональное напряжение — например, персонажи ссорятся.

Попросите игроков пройти проверку сопротивления психополю — как описано в главе «Новые правила». Модификатор проверки определите сами в зависимо-

сти от желаемого эффекта. Провалившие проверку персонажи начнут демонстрировать девиантное поведение и, скорее всего, у вас получится замечательный ролевой эпизод — или уровень драмы в уже существующей сцене заметно увеличится.

Хорошим «внешним» способом запуска этого варианта является психическая буря (стр. 113)

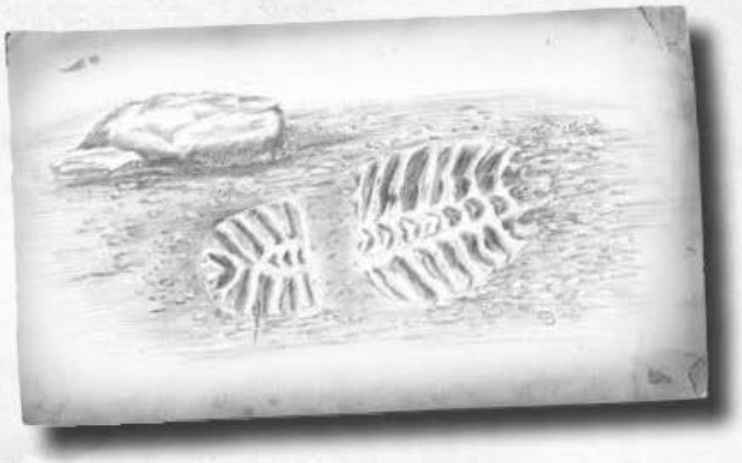
Раскрытие характера персонажей

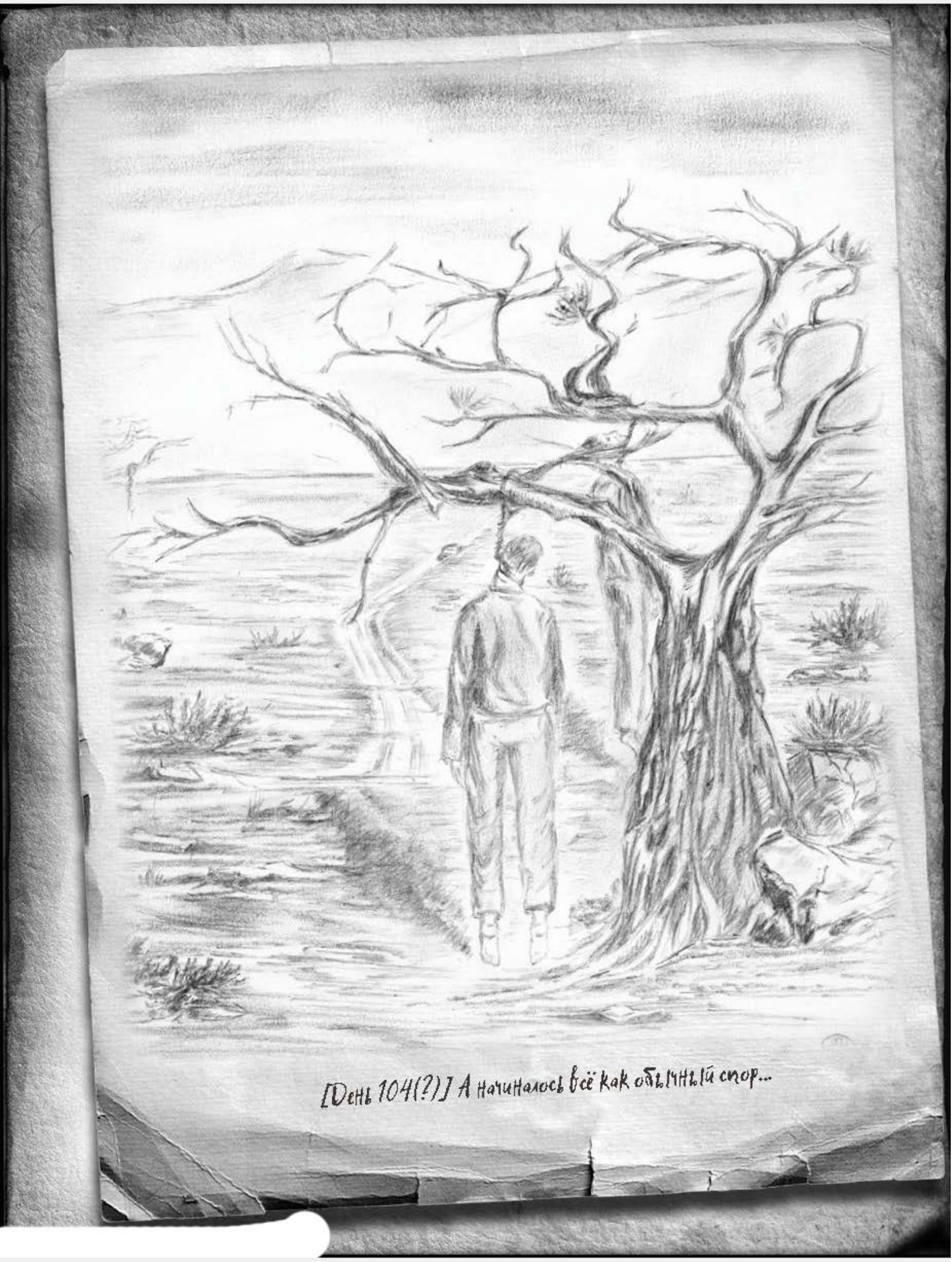
Это — уже «высший пилотаж», он требует хорошего взаимопонимания в группе, но, если получится, то все усилия окупятся. Психополе можно использовать для того, чтобы персонаж мог «раскрыться» и показать остальным, что у него внутри.

Лучше всего сделать подобный эпизод по согласованию с игроком (или игроками) — объявите о том, что на персонажей обрушилась очередная психическая волна, а потом спросите, кто готов стать в фокусе эпизода. Желающему (или желающим) расскажите о том, что их полностью захватила какая-то важная для них мысль или устремление, воспоминание о тяжёлом или радостном эпизоде из прошлого и дайте им возможность описать, как именно они реагируют. При необходимости, воспользуйтесь помощью таблиц со страницы 24 (эффекты психополя) для создания направления психического сдвига. В любом случае, не давите на игрока, дайте ему самому решить, что именно он хочет показать.

Многие игроки любят подобные эпизоды и будут благодарны за эту возможность показать своего героя с новой стороны. Однако далеко не всем и не всегда это нравится, так что не настаивайте. Не забудьте по завершении сцены наградить автора фишкой. Остальных участников — по желанию.

Для этой цели, кстати, можно ещё использовать призрака — см. стр. 111.





[День 104(?)] А начиналось всё как обычный спор...

Инструменты

В этой главе собраны специальные правила, которые нужны ведущему.

Мистические дары

В ходе освоения Надежды отважные колонисты очень скоро столкнутся с разнообразными «чудесами», творимыми местными жителями. Вот как боригены это делают — с точки зрения правил.

И физиологически, и психически коренные обитатели Надежды похожи на нас — в том смысле, что никаких врождённых сверхспособностей у них нет. Ключ к местному «колдовству» — психомантии — заключается в самородном Жёлтом камне, и обладающий им землянин может «творить чудеса» не хуже боригена. Этот редкий минерал усиливает мозговые импульсы, и при должной тренировке с его помощью можно напрямую влиять на окружающий мир. Это менталисты и делают. Но подобные практики могут плохо закончиться — каждое применение психомантии навсегда «выжигает» кусочек личности заклинателя, что рано или поздно приводит к психическим расстройствам и потере памяти.

Также сам Жёлтый камень не бесконечен. При активной эксплуатации потенциал куска Камня постепенно сходит на нет, и это внешне заметно — Камень становится бледным. Тогда заклинателю нужно искать новый, если он хочет продолжить заниматься своим опасным ремеслом.

Новые черты

Так как мистические дары — это опциональный и обычно недоступный на момент создания персонажа вариант, мы не стали включать в состав книги специализированные черты для психомантов. Для начала вполне достаточно перечисленных в «Дневнике авантюриста», а потом мы добавим опции в одном из грядущих дополнений к «Пустой Надежде».

Источники сил

Существует несколько методов применять силы при помощи Жёлтого камня.

- **Психомантия.** Традиционный метод сотворения сил, к которому привыкли шаманы боригенов. Для него ничего, кроме Камня, не требуется. Кстати, направлять ментальную силу может любой, даже абсолютно нетренированный персонаж, если у него есть кусок Камня. Этот метод называется спонтанной психомантией, он неэффективный и крайне опасный.

- **Трансляция.** Можно рассчитывать на благосклонность одного из механических богов и взывать к нему с просьбой даровать персонажу возможность творить чудеса. Для этого нужен особый механизм — ментальный ретранслятор.

- **Пси-механика.** Мастера Старой Культуры умели создавать механизмы, фокусирующие психическую силу своего носителя. Плюс этого подхода в том, что применяющему пси-механизм не требуется никаких особых умений.

Жёлтый камень

Каждый кусок Жёлтого камня с точки зрения игромеханики обладает всего одним параметром — потенциалом, значение которого колеблется от 1 до 6. Чем больше потенциал Камня, тем он ярче — от бледно-жёлтого при потенциале 1 до кирпичного с золотистыми прожилками при потенциале 6.

Для применения сил требуется обломок Камня размером с перепелиное яйцо, или равная ему по объему «доза» более мелких обломков — именно этот размер мы имеем в виду, говоря «кусок». Главное, объясните своим креативным игрокам, что расколов имеющийся у них 1 (один!) обломок на две-три части, они не получат два-три полноценных Камня.

Упрощённые правила для персонажей ведущего

В этой главе приведены полные правила применения мистических даров для того, чтобы вы могли объяснить их игрокам, когда в ходе кампании они захотят (и смогут) научить своих персонажей психомантии. Однако для персонажей ведущего чаще всего столь детальные правила не требуются.

В описании каждого из трех мистических даров ищите вставки, подобные этой. В них мы посоветуем, как можно упростить механику при её применении персонажами ведущего. Использовать эти рекомендации или нет — решать только вам.

Психомантия

Это — «базовый» вариант сотворения сил в мире «Надежды». Психомант фокусируется на куске Камня в своей руке (на шейной цепочке, за щекой — важен прямой контакт с телом) и пытается применить доступную ему силу. Если всё благополучно — сила производит свой эффект, а разум менталиста получает небольшой и практически незаметный ущерб. Однако чем чаще заклинатель будет практиковать подобную деятельность, тем выше шанс, что его мозг получит непоправимые повреждения.

Таблица ментальной отдачи

Её мы будем поминать ещё не раз, так что покажем сразу. Чаще всего к этой таблице вам придётся обращаться тогда, когда при проверке сверхъестественного навыка на соответствующей ему игральной кости будет выпадать единица. Для использования вытяните карту из колоды и пустите в ход инструкции соответствующей строки.

Помимо этого, какая бы карта вам не досталась, в дополнение к описанному эффекту потенциал Жёлтого камня падает на одну ступень, минимум до 0.

Трефы	**Возможное расстройство.** Персонаж должен пройти проверку характера и в случае провала получить психическое расстройство (см. главу «Новые правила»).
Пики	**Для психомантов:** **Перегрузка.** Заклинатель оказывается в шоке, и это может привести к ранению. **Для пси-механиков:** **Поломка.** В зависимости от результата на диком кубике, трактуйте результат так: **1:** Механизм взрывается, нанося 2d6 урона всем в зоне большого шаблона, включая того, кто его применил. **2–3:** Механизм сломан. Починка потребует 2d6 часов и успешной проверки ремонта. **4–6:** Механизм заклинило. Восстановление — проверка Ремонта со штрафом –2, длительность — 1 действие.
Бубны	**Возможная потеря личности.** Персонаж должен пройти проверку смекалки, и в случае провала, он уменьшает на одну ступень значение любого своего навыка (кроме того, который вызвал этот эффект ментальной отдачи). Если значение навыка и так было 1d4, персонаж теряет его насовсем.
Червы	**Ударная волна.** Психическая энергия выходит из-под контроля и обрушивается на внешний мир. Все живые существа, кроме заклинателя, в пределах большого шаблона оказываются в шоке.
Чёрный джокер	**Катастрофа.** Вытяните ещё две карты и примените оба эффекта.
Красный джокер	**Удача.** Персонаж немедленно получает фишку. Эффект сотворения силы отыграйте как обычно.

Правила психомантии

- **Черта**: *мистический дар (психомантия)*.
- **Связанный навык**: *психомантия (смекалка)*.
- **Правила**: психомантия работает так же, как псионика из основной книги правил «Дневник авантюриста», но с дополнениями, указанными ниже.
- **Усилитель**: сотворение сил возможно только при наличии у заклинателя психического усилителя — куска Жёлтого камня. При этом нельзя активировать силы, цена которых в пунктах силы превышает текущий потенциал Камня (т.е. при потенциале Камня 2 персонаж может творить силы стоимостью 0, 1 или 2 пункта силы).
- **Ментальная отдача**: При выпадении 1 на игральной кости, соответствующей навыку психомантии, игрок тянет карту из колоды и консультируется с таблицей ментальной отдачи (ищите её в начале главы и не забудьте про снижение потенциала Камня).

Упрощённые правила психомантии

При использовании психомантии персонажем ведущего, особенно — статистом, советуем применять такие упрощения:

- Считать потенциал Камня равным 2 и вкладывать в каждое заклинание именно столько пунктов силы.
- Считать запас пунктов силы менталиста условно-бесконечным.
- В случае ментальной отдачи не тянуть карту, а использовать вариант «перегрузка» из таблицы.

Спонтанная психомантия

В главе «Новые правила» есть описание той части процесса спонтанной психомантии, которую стоит знать игрокам. Вот вторая часть, для ведущего.

Прежде всего, когда игрок рассказывает, что он примерно хочет получить, вам надо трансформировать его заявку в конкретную силу. Воспользуйтесь фантазией и выберите подходящую простую и понятную силу новичкового ранга. Вынести противника? Сгодится оглушение или ослепление. Защититься? Доспех. Убраться подальше? Ускорение.

Затем, посмотрите на результат проверки *смекалки* персонажа (напоминаем, она проводится со штрафом −2). Используйте её в качестве проверки сверхъестественного навыка для сотворения силы по правилам психомантии. Пунктов силы, если их можно вложить разное количество, используйте столько, сколько максимально позволит потенциал имеющегося Камня. Кстати, если

у персонажа в запасе не осталось достаточного количества пунктов силы, то сотворить силу не получится.

Получилась ли сила или нет, в любом случае заклинатель сталкивается с эффектом ментальной отдачи: вытащите из колоды карту и отработайте результат по таблице, не забыв о снижении потенциала Камня. Если при проверке смекалки на основной игральной кости выпала единица, то вытащите сразу две карты и примените оба эффекта. Да, спонтанная психомантия — опасное дело.

И не забывайте о том, что персонажи ведущего тоже могут случайно воспользоваться силой Камня.

Трансляция

Оптимальный Разум и Слуга Народа могут даровать частичку собственной невероятной силы своим помощникам (или слугам, или рабам — всё зависит от точки зрения). Последователи механических богов могут творить настоящие чудеса. Этот процесс называется трансляцией.

Плюс этого подхода в том, что запас энергии механического бога очень велик, и потому собственные пункты силы заклинателя не используются. Минус тоже есть: патрон по мере необходимости «тянет» энергию из своих помощников, и это может закончиться неприятными последствиями вне зависимости от того, насколько интенсивно транслятор творит силы (другими словами, ментальная отдача вместо однократного и резкого эффекта оказывает «растянутый по времени»). К тому же у бога есть свои собственные цели и замыслы, и, руководствуясь ими, он может отказаться транслировать силы именно в тот момент, когда это отчаянно нужно.

Кто или что

Чтобы не путаться самим и не путать вас.

Транслятор — человек или бориген, который получает силу от механического бога.

Ретранслятор — прибор, с помощью которого транслятор получает силу от механического бога.

Правила трансляции

- **Черта**: *мистический дар (трансляция)*. Черта общая для всех механических богов (т.е. можно один раз взять эту черту и потом несколько навыков ментальной связи для того, чтобы пользоваться покровительством разных богов)
- **Связанный навык**: *ментальная связь (смекалка)*. Для каждого механического бога используется отдельный навык.
- **Ментальный ретранслятор**: транслировать силы заклинатель сможет только при наличии у него ментального ретранслятора с куском Жёлтого камня внутри. При этом нельзя творить силы,

цена которых в пунктах силы превышает текущий потенциал камня (т.е. при потенциале Камня 2 персонаж может творить силы стоимостью 0, 1 или 2 пункта силы).

- **Пункты силы:** Не используются. К проверке навыка *ментальной связи* при трансляции применяется штраф в размере половины стоимости выбранной силы в пунктах силы (округляя вниз). Потратив раунд на концентрацию (не делая ничего, даже не двигаясь), персонаж игнорирует штраф до −2 включительно на проверку *ментальной связи* в следующем раунде.

- **Гнев механического бога:** Если при проверке *ментальной связи* персонаж получает провал, то он рассердил своего покровителя. Действие всех активных сил прекращается, и до конца эпизода навык *ментальной связи* заклинателя падает на одну ступень (если он и так d4, он до конца эпизода теряет возможность транслировать силы).

- **Ментальная отдача:** При выпадении 1 на игральной кости, соответствующей навыку *ментальной связи*, помимо указанного выше эффекта «Гнев механического бога», потенциал Жёлтого камня в ретрансляторе заклинателя падает на одну ступень, а сам транслятор оказывается в шоке, и это может привести к ранению.

- **Поддержание сил:** Персонаж может поддерживать «включёнными» активные силы (защитное поле, модификация параметров и т.д.) неограниченно долго. Однако при этом он получает дополнительный штраф −1 за каждую из них ко всем проверкам навыка *ментальной связи*.

- **Плата механическому богу:** В конце каждой игровой встречи, в которой персонаж носил на себе ментальный ретранслятор (длительность не имеет значения), он должен пройти проверку *смекалки*. Затем он тянет одну карту из колоды, плюс одну за успех и каждый подъём проверки, затем должен выбрать из них одну и проконсультироваться с таблицей «Плата механическому богу».

Мнение механического бога

По решению ведущего, механический бог может иметь своё мнение по поводу текущей ситуации, что выражается в виде штрафа или бонуса к проверкам ментальной связи. Тем не менее, мы советуем вам пользоваться этим правилом изредка, только в том случае, если это поможет увеличить «степень драматизма» эпизода.

Плата механическому богу

Двойка – тройка	Потеря личности. Персонаж уменьшает на одну ступень значение любого своего навыка, кроме ментальной связи (если навык и так был 1d4, персонаж теряет его насовсем)
Четвёрка – пятёрка	Расстройство. Персонаж должен пройти проверку Характера со штрафом –2 и в случае провала получить психическое расстройство (см. главу «Новые правила»).
Шестёрка – семёрка	Недовольство покровителя. Навык ментальной связи заклинателя на всю следующую сессию падает на одну ступень (если он и так d4, он до конца сессии теряет возможность транслировать силы).
Восьмёрка – десятка	Истощение Камня. Потенциал жёлтого камня падает на одну ступень. При падении до 0 он далее бесполезен.
Валет – Туз	Нет эффектов
Чёрный джокер	Вытяните ещё две карты и примените оба эффекта.
Красный джокер	Персонаж получает дополнительный пункт опыта по результатам сессии.

Упрощённые правила трансляции

При использовании трансляции персонажем ведущего, особенно – статистом, советуем применять такие упрощения:

- Считать потенциал Камня ретранслятора равным 3 и вкладывать в каждое заклинание именно столько пунктов силы.
- Вместо расчета штрафа в зависимости от стоимости силы применять просто штраф –1.
- Ограничить эффект «гнева механического бога» только прекращением действия всех активных сил.
- Полностью игнорировать раздел «Плата механическому богу». В конце концов, какая разница, что произойдёт с этим персонажем, когда закончится игровая встреча!

Пси-механика

Пси-механика — это искусство изготовления невероятных устройств, использующих в качестве топлива ментальную энергию человека. Некоторые подобные устройства остались от Старой Культуры, но особо креативные земляне вполне могут разобраться в том, как эти штуки работают и даже попробовать смастерить свои.

Чем они отличаются?

Если хотите, вы можете использовать следующие простые правила для того, чтобы трансляция в исполнении каждого бога выглядела немного по-своему.

- Последователи Оптимального Разума игнорируют все выпавшие результаты «Потеря личности» таблицы «плата механическому богу» из-за того, что он не тянет ментальные силы из своих агентов, для этого у него есть специальная «кормовая база».
- Сторонники Слуги Народа могут транслировать силы, чья стоимость на один пункт превышает потенциал их Жёлтого камня. Сохранённое наследие былых времён позволяет ему использовать ментальные ретрансляторы более эффективно.

Правила пси-механики

- **Черта**: *мистический дар (пси-механика).*
- **Связанный навык**: *пси-механика (смекалка).*
- **Правила**: пси-механика работает так же, как безумная наука из основной книги правил «Дневник авантюриста», но с дополнениями, указанными ниже.
  - **Активатор**: использование пси-механизма возможно только при наличии в его конструкции активатора (осколка Жёлтого камня). Механизм не может активировать силы, цена которых в пунктах силы превышает текущий потенциал Камня (т.е. при потенциале 2 прибор может творить силы стоимостью 0, 1 или 2 пункта силы).
  - **Пункты силы**: пси-механизмы в качестве топлива используют разум того, кто их применяет. Запас пунктов силы относится именно к самому персонажу, а не его приборам; и будет уменьшаться при применении любого механизма. Если механик отдаст свой прибор другому герою, то тот будет использовать для его активации уже свой запас пунктов силы (напоминаем — по умолчанию их 10).

- **Ментальная отдача:** при выпадении 1 на игральной кости, соответствующей навыку *пси-механики*, игрок тянет карту из колоды и консультируется с таблицей ментальной отдачи, которая приведена в начале главы. Не забудьте, что потенциал Камня в приборе падает.

Силы

В игре вы вполне можете использовать набор сил из базовой книги «Дневник авантюриста», только учитывая следующие моменты:

Упрощённые правила пси-механики

При использовании пси-механизмов персонажем ведущего, особенно — статистом, советуем применять такие упрощения:

- Считать потенциал Камня активатора равным 2 и вкладывать в каждое заклинание именно столько пунктов силы.
- Считать запас пунктов силы механика условно-бесконечным.
- В случае ментальной отдачи не тянуть карту, а использовать вариант «поломка» из таблицы. В случае статиста дополнительно бросьте d6 для того, чтобы определить, что именно пошло не так.

Так как на Надежде все силы ограничены потолком потенциала доступного Камня, особо мощные (например, великое исцеление) будут практически недоступны, некоторые другие — ограничены (например, выпустить сразу три стрелы будет проблематично).

Силы должны манифестироваться в виде телекинеза, телепатии, незримой перестройки обмена веществ, статического электричества и молний. Красоты вроде сгустков тёмной энергии, огненных шаров и плевков кислотой лучше оставить для других игровых миров.

Для примера вот вам три силы, адаптированные к условиям Надежды. Если в дальнейшем возникнет такая необходимость, мы выпустим отдельное дополнение, посвящённое силам и прочим сверхъестественным возможностям в мире «Пустой Надежды».

Психозрение

Ранг: новичок
Пункты силы: 2
Дистанция: *смекалка* x 10
Длительность: 3 (1 / раунд)

Заклинатель при помощи этой силы может увидеть невидимые ментальные сущности, потоки психической энергии, попытки других персонажей творить силы, обломки Жёлтого камня потенциалом больше 0 и любые другие источники психического возмущения. При этом персонаж

сможет увидеть только активные источники — то есть, он не сможет распознать выключенный пси-механизм, из которого вынут активатор.

Молния

Ранг: новичок
Пункты силы: 1
Дистанция: 12 / 24 / 48
Длительность: мгновенно

Психомант поражает противника молниями — одной или несколькими. Урон от молнии равен 2d6, ББ1.

Если при проверке сверхъестественного навыка выпадает 1 (вне зависимости от результата на диком кубике), то в дополнение к эффекту таблицы ментальной отдачи молния поражает ближайший объект на пути к цели — или самого заклинателя, если такого объекта нет.

Дополнительные молнии: персонаж может сотворить до 3-х молний, потратив по 1 пункту силы за каждую после первой. Молнии можно распределять среди нескольких целей по выбору персонажа. Проверка такая же, как при автоматической стрельбе, но без штрафа: персонаж осуществляет проверку сверхъестественного навыка за каждую молнию и сравнивает каждый результат со сложностью мишени. Если персонаж является дикой картой, он также бросает дикий кубик.

Месторождения

Жёлтый камень — самородный минерал, обычно скрытый глубоко в земле. Но иногда он в виде песка выходит на поверхность.

Когда персонаж находится в подобном месторождении, считается, что у него есть кусок Камня с потенциалом 10 (и даже больше, по вашему желанию). Потенциал месторождения не падает в результате ментальной отдачи, оно слишком большое для этого.

Научение

Ранг: закалённый
Пункты силы: 3
Дистанция: касание
Длительность: 3 (1/раунд)

Персонаж передает своё знание своему союзнику — или наоборот, на время заимствует от него что-то.

При успешной проверке сверхъестественного навыка цель получает на время действия силы один имеющийся у заклинателя навык. Навык получается в объеме 1d4 (1d6 при подъеме). Если у цели уже есть этот навык, то никаких дополнительных преимуществ сила не даёт.

Эту силу можно применить наоборот — цель воздействия выбирает один свой навык и передает заклинателю, с теми

же условиями, что описаны выше. С помощью этой силы нельзя получить умения, если цель не желает делиться ими с заклинателем.

Снаряжение

Здесь собрано снаряжение, которое на момент старта недоступно персонажам, но которое они могут найти в ходе странствий.

Откуда берутся вещи

Почти все таблицы снаряжения, которые представлены дальше, состоят из двух разделов — местного и реликтового.

Местные предметы — это те, которые сделаны боригенами на Надежде в недавние времена. В ход идёт всё что угодно: шкуры, дерево, куски металла, камни, обломки древних машин. Внешний вид такого снаряжения может быть очень разным — проявляйте фантазию настолько, насколько вам хочется. В таблицах намеренно приведены усреднённые параметры подобного снаряжения и отсутствуют подробные описания. Вам при создании предмета нужно будет просто решить, в какую именно категорию он попадает и использовать соответствующие значения.

Реликтовые предметы — это артефакты Старой Культуры, которые были в своё время защищены психомантией от старения (остальные просто не пережили тысячелетий и дошли до текущих дней в виде запчастей для предметов первой разновидности). Такие предметы практически неразрушимы обычными средствами. Снаряжение этого типа экстремально редко и обычно находится либо в руках боригенов-вожаков, либо в запечатанных схронах.

О технике Старой Культуры

В таблицах снаряжения в конце раздела вы не найдёте реликтовых стрелковых видов вооружения и образцов транспорта. Это не ошибка.

Дело в том, что их просто не сохранилось в достаточном количестве для того, чтобы включать их в список доступных. По эффективности «паровые-часовые» образцы техники сильно проигрывали пси-механизмам, а по сложности производства были такими же — соответственно, во времена Старой Культуры такие диковинки выпускались единичными образцами. Если вам очень захочется, вы можете придумать их сами (бронзовые револьверы, медные ружья и самоходные коляски).

Как выглядят артефакты

Материальное наследие Старой Культуры выглядит примерно так.

- **Функциональность.** Древние боригены, по всей видимости, ставили надёжность и удобство эксплуатации во главе любого дизайна, от молотка до дома. Но надо помнить, что рука боригена уже человеческой и снабжена длинными когтями. Так что для землян удобство рукоятки древнего агрегата будет очень сомнительным.
- **Основательность.** Все дошедшие до нынешнего времени творения (а их не так уж мало, благодаря психомантической защите материала) массивные и тяжёлые, здания — просторные и с толстыми стенами, дороги — широкие, и т.д.
- **Форма.** Предметы из камня и его производных (таких, например, как невероятно прочный монолитный «бетон», из которого созданы большинство домов и покрытие дорог) преимущественно состоят из углов и прямоугольников. Изделия из металла — наоборот, скорее «обтекаемые», все углы на них скруглены. Скорее, это связано со спецификой производства, чем с эстетическими воззрениями — древние боригены больше тяготели к «квадратным» формам.
- **Гигантомания.** Похоже, жители Надежды никогда не делали ничего маленького, когда можно сделать что-то большое. Трехэтажные танки, мостовые шириной в десятки метров, огромные окна зданий — чувствуется простор и мощь.
- **Украшения.** Отдельных украшений в наследии Старой Культуры найти так и не удалось, равно как и картин, статуй или других несущих исключительно эстетическую ценность предметов. Всё, что есть — это сложные геометрические узоры (барельефы или чеканка), которые наносились на некоторые бытовые предме ты — чашки, мебель, внутренние стены жилищ. Судя по всему, боригены прошлого находили большее удовольствие скорее в тактильных ощущениях, нежели в визуальных. Подобные узоры, кстати, встречаются только на предметах домашнего обихода; оружие, инструменты и другие орудия производства лишены каких-либо отличий и украшений.
- **Странная эстетика.** Многие предметы Старой Культуры кажутся нам, землянам, странными, непропорциональными, зачастую — уродливыми. Принимая во внимание результаты общения с теперешними боригенами, можно сделать вывод, что эстетические воззрения у наших двух рас различаются кардинально, что кажется землянам красивым, зачастую вызывает у дикарей отвращение.

Броня

Местная броня

Название	Броня	Вес	Примечание
Лёгкая бронированная куртка	+1	4	
Лёгкие бронированные штаны	+1	3	
Усиленная бронированная куртка	+2	6	
Усиленные бронированные штаны	+2	5	
Импровизированная кираса	+3	10	
Тяжёлый шлем	+3	4	50% против прицельных попаданий в голову.
Малый щит*	-	3	+1 *защита*.
Средний щит*	-	6	+1 *защита*, +2 *броня* против дистанционных атак.
Большой щит*	-	12	+2 *защита*, +2 *броня* против дистанционных атак.

Реликтовая броня

Название	Броня	Вес	Примечание
Кираса	+6	5	Закрывает торс
Латы	+6	12	Закрывает всё тело
Щит	-	6	+1 *защита*, +6 *броня* против дистанционных атак.

* *В таблице указан вес надетой брони. Броня, переносимая отдельно, весит вдвое больше.*

** *Щит защищает только от фронтальных атак и атак со стороны руки со щитом.*

Оружие ближнего боя

Местное оружие

Название	Урон	Вес	Примечание
Короткий клинок	Сила+d4	0.5	
Длинный клинок	Сила+d8	4	
Двуручный клинок	Сила+d10	6	защита – 1, двуручное
Дубинка	Сила+d4	1	
Булава	Сила+d6	4	ББ1 против жёсткой брони
Двуручная булава	Сила+d8	8	защита – 1, двуручное, ББ2 против жёсткой брони
Копье	Сила+d6	3	защита +1, дальность 1, двуручное
Алебарда	Сила+d8	6	дальность 1, защита +1, двуручное
Посох	Сила+d4	3	дальность 1, защита +1, двуручное
Пика верхового боригена	Сила+d8	3	ББ2 при атаке верхом, дальность 2, только для всадника

Реликтовое оружие

Название	Урон	Вес	Примечание
Малое оружие	Сила+d6	0.5	+1 к проверкам *драки*
Среднее оружие	Сила+d10	2	+1 к проверкам *драки*
Большое оружие	Сила+d12	4	+1 к проверкам *драки*, защита – 1, двуручное

Оружие дальнего боя

Местное оружие

Название	Дист.	Урон	Ск	Вес	Боеза-пас	Мин. Сила	Примечание
Дротик	3/6/12	Сила+d4	1	0.5	-	-	
Праща	4/8/16	Сила+d4	1	0.5	-	-	
Копьё	3/6/12	Сила+d6	1	2	-	d6	
Лук	12/24/48	2d6	1	1	-	d6	двуручное
Большой лук	15/30/60	2d6	1	2	-	d8	двуручное

Пси-механизмы

Пси-механизмы — это шедевры технологий Старой Культуры, устройства, приводимые в действие ментальной энергией человека. Для работы такое устройство должно быть укомплектовано куском Жёлтого камня, и чем ярче этот Камень будет, тем дольше проработает прибор. По сути своей, это результат работы пси-механиков далёкого прошлого, защищённый от старения психомантией.

Напоминаем, что при выпадении единицы на основной игральной кости указанного навыка при применении пси-механизма вам нужно вытянуть карту из колоды и свериться с таблицей ментальной отдачи из раздела «Мистические дары».

Примеры пси-механизмов

Молниемёт

Вес: 0.5
Пункты силы: 2/4
Дистанция: 12

Отдалённо напоминающий небольшой медный пистолет, молниемёт при активации поражает цель электрическими разрядами. Рукоять оружия больше приспособлена под когтистую лапу боригена, однако человек тоже без проблем способен им пользоваться.

Молниемёт может работать в двух режимах — обычном и усиленном.

Для использования в обычном режиме заплатите два пункта силы, выберите сектор огня — 45 градусов и пройдите проверку *стрельбы*. При успехе ближайшая к стрелку цель в выбранном направлении (но не дальше 12 клеток)

поражена и получает 2d10 урона. При подъёме урон в размере 1d10 также получает ещё одна цель, наиболее приближенная к первой (за исключением самого стрелка). Ущерб по обеим целям наносится с ББ1.

В режиме усиленного разряда механизм расходует 4 пункта силы за активацию, но наносит 3d10 урона первой цели, 2d10 — второй (в случае подъема), а также может поразить третью в случае двух подъемов, ей достанется 1d10. В этом режиме стрельбы молниемёт обладает ББ2.

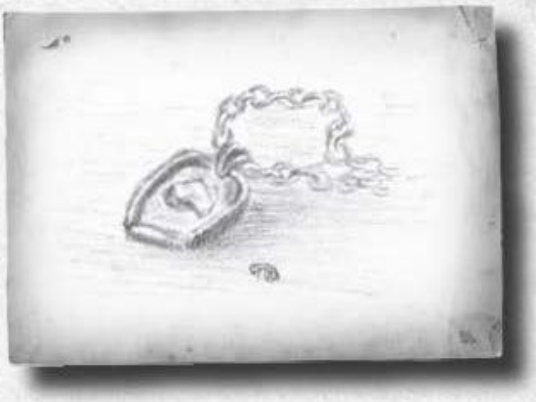
Рюкзак-невидимка

Вес: 5
Пункты силы: 5 (2/раунд)

Массивный прибор помещён в потёртый кожаный рюкзак, а несколько проводков от него тянутся к медному обручу на лбу носителя. При активации пси-механизма он делает невидимым своего обладателя и тех, кто находится рядом с ним.

Собственные пси-механизмы

При желании вы можете конструировать свои уникальные пси-механизмы, не приведённые в книге. Для отправной точки проще всего использовать список сил основной книги правил (ну, и ваше неудержимое воображение).



Для использования персонажу требуется пройти проверку *смекалки*. При успехе он и все выбранные цели, находящиеся в пределах среднего шаблона с центром на рюкзаке, становятся прозрачными — однако их ещё можно разглядеть — при желании и успешной проверке *внимания* со штрафом −4. Дальнейшие атаки также пойдут со штрафом −4. При подъёме штраф на проверку *внимания* и атаки возрастает до −6.

Запущенный пси-механизм потребляет 2 пункта силы в раунд.

Шоковая бомба

Вес: 0.5
Пункты силы: 2
Дистанция: 12/24/48

Внешне представляющий собой тяжёлый шар, вся поверхность которого покрыта геометрическими фигурами, этот прибор способен нанести мощнейший ментальный удар сразу нескольким противникам.

При использовании персонажу нужно пройти проверку *смекалки* со штрафом, соответствующим дистанции (как при стрельбе). При успехе всем выбранным

заклинателем целям в зоне среднего шаблона необходимо пройти проверку *смекалки* или оказаться в шоке. При подъеме у персонажа цели проходят свою проверку со штрафом –2.

Встречи

Встречи в «Пустой Надежде» работают немного не так, как в базовой книге «Дневника авантюриста». Здесь им уделяется несколько большее внимание, и они более детализированы. Более того, если персонажи занимаются исследованием, то таблицы случайных встреч помогут вам и в создании карты региона.

За каждый день пути вытяните карту из колоды. Если выпал валет и выше, то тащите ещё одну карту и по ней определите по таблицам, с чем встретилась группа в течение дня. Если вытянете джокера — вытащите сразу две карты и объедините результаты.

После того, как группа разберется со встречей, советуем вам перемешать колоду и вытянуть ещё одну карту по тем же правилам — в надежде на ещё одну фигурную, и так, теоретически, до бесконечности. Нам кажется, что максимум одна встреча в день — это скучно.

Не стесняйтесь сделать из каждой встречи своё мини-приключение с опасностями и наградой.

[День ??] Наш новый дом. Уж какой есть.

Встречи: пики – ландшафт и поселения

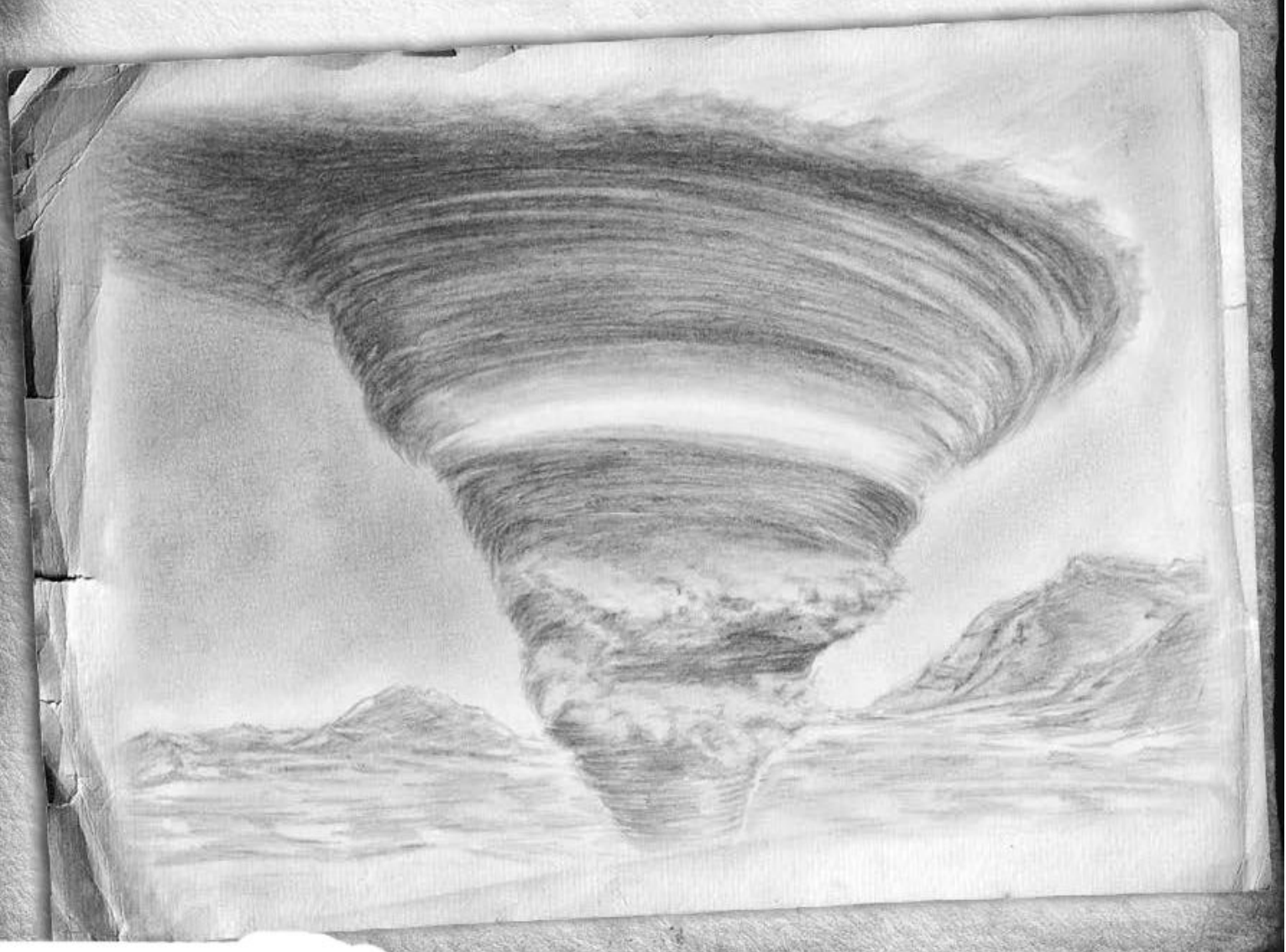
2	Маленькая роща. Несколько деревьев вокруг небольшого источника воды.
3	Речка или озеро с растительностью по берегу.
4	Высохшее русло реки, берег озера или моря.
5	Каньон или овраг.
6	Холмы.
7	Горы.
8	Карьер добычи Жёлтого Камня. Бросьте d12: (1–8) выработанный, (9–11) действующий, но охраняемый кем-то из таблицы «животные и люди», (12) действующий и пустующий.
9	Поле древнего боя с остатками чудовищных боевых машин. Возможно (шанс 75%) – аномальная зона.
10	Руины древнего строения. Бросьте d4: (1) мост, (2) 1d3 домов, (3) дорога, (4) техническое строение (фабрика, электростанция, маяк). Возможно (шанс 25%) – внутри живет кто-то из таблицы «животные и люди». Возможно (шанс 25%) – внутри есть аномальные зоны.
Валет	Руины древнего города. Возможно (шанс 75%) – внутри содержатся аномальные зоны. Возможно (шанс 25%) – внутри расположилось большое поселение.
Дама	Мёртвое поселение боригенов. Возможно (шанс 50%) – захвачено кем-то из таблицы «животные и люди».
Король	Маленькое поселение боригенов: 3d10 особей. У них есть какой-то источник выживания (например, сидят на тропе миграции пищевых животных, на берегу водоёма, психомант умеет призывать еду и тепло, подземный тёплый источник дает возможность более эффективного земледелия, знают тайное месторождение Камня)
Туз	Большое поселение боригенов: 3d10x10 особей. Налаженное земледелие, животноводство и/или торговля с соседними поселениями.

Встречи: Трефы – животные и люди

Двойка	Бронтозоны (быки)	Стр. 88
Тройка	Степные овцебыки (бараны)	Стр. 98
Четвёрка	Саблезубый карнивор (шеф)	Стр. 96
Пятёрка	Панцирноголовые волки	Стр. 95
Шестёрка	Мегатораксы (мамонты)	Стр. 91
Семёрка	Суприматы (гориллы)	Стр. 99
Восьмёрка	Насекомые	Стр. 93
Девятка	Кожистокрылые прыгуны (птеродактили)	Стр. 90
Десятка	1d3 путников – боригенов. Используйте параметры свободных боригенов.	Стр. 101
Валет	Боригены-рабочие	Стр. 101
Дама	Патруль дикарей	Стр. 103
Король	Последователи механического бога	Стр. 105
Туз	Другой отряд землян	Стр. 107

Встречи: Бубны – природные и психические явления

Двойка - пятёрка	Бросьте d6: (1-4) сильный ветер, (5-6) шквальный ветер	Стр. 114, 115
Шестёрка	Бросьте d6: (1-2) оползень, (3-4) проваливающаяся земля, (5-6) зыбучие пески	Стр. 111, 110, 112
Семёрка	Бросьте d6: (1-3) пылевая буря, (4-6) гроза	Стр. 113, 110
Восьмёрка	Смерч	Стр. 114
Девятка	Аномальная зона. Бросьте d6: (1-3) статическая, (4-6) динамическая	Стр. 108
Десятка - король	Психобуря. Бросьте d6: (1-2) слабая, (3-4) средняя, (5-6) сильная.	Стр. 113
Туз	Призрак	Стр. 111



Встречи: Черви – интересные находки

Двойка	Звериные следы	
Тройка	Яма-ловушка. Возможно (шанс 25%) в ней труп.	Стр. 118
Четвёрка	2d6 убитых. Бросьте 1d10: (1–9) боригены, (10) земляне.	-
Пятёрка	Трещина в земле, через которую нужно перебираться.	-
Шестёрка	Старый предостерегающий знак боригенов. Возможно (шанс 50%) рядом труп.	-
Семёрка	Бросьте d6: (1-3) полоса без растительности - следы миграции мегаторакса, (4-6) следы прохождения катка (аномалии)	Стр. 91, 109
Восьмёрка	Кустарник. Возможно (шанс 50%) плоды съедобны. Возможно (шанс 50%) остатки огорода боригенов.	-
Девятка	Остов машины времён Старой Культуры	
Десятка	1d3 заражённых. Бросьте d6: (1–3) животные, (4–6) боригены. Возможно (шанс 50%) уже не в силах шевелиться.	
Валет	Безумный одинокий гремлин (используйте параметры обычного гремлина)	Стр. 101
Дама	Причудливой формы элемент природы. Бросьте d6: (1): дерево, (2) пруд, (3) камень, (4) скала, (5) холм, (6) кустарник.	-
Король	Брошенный современный транспорт. Бросьте d6: (1–3) квадроцикл, (4–5) внедорожник, (6) КУНГ на колесах. Бросьте d12: (1–8) сожжённый / разрушенный, (9–11) требует ремонта, (12) работоспособный. Возможно (шанс 75%) внутри и рядом находятся трупы.	
Туз	Эхо давних войн. Бросьте d6: (1–2) мираж, (3–4) колосс, (5–6) психоминное поле	Стр. 115, 116, 117

Угрозы

Здесь мы расскажем о тех опасностях, с которыми могут столкнуться герои на Надежде.

Немного о структуре

Глава разбита на несколько частей:

- Животный мир — твари Надежды;
- Боригены — разумные обитатели пустошей и то, чего от них можно ждать;
- Природа — естественные и неестественные природные явления Надежды, равно физические и ментальные;
- Наследие апокалипсиса — опасности, которые остались со времён Войны Наций.

Каждая из этих частей разделена на маленькие разделы, в которых описаны уже конкретные виды опасностей — включая все необходимые «механические» параметры.

Быстрый старт

В этой главе мы продолжаем ту же линию, что начали в предыдущих, то есть по мере сил уменьшаем время, нужное для подготовки к игре.

Во-первых, везде в описании опасности, где есть ссылки на особые черты, изъяны или свойства, мы приводим их краткое описание, чтобы вам не пришлось то и дело листать книгу туда-сюда.

Во-вторых, угрозы снабжены таблицей «Встречи». Она содержит шесть вариантов для интересного «неожиданного столкновения». Можете выбрать или бросить кубик. Эти идейки ни в коем случае не претендуют на роль полноценных сюжетов, но они помогут вашему воображению.

Уровень сложности

Количество и состав противников для каждой встречи приведён исходя из логики здравого смысла существования Надежды. То есть вашей группе равно могут встретиться как лёгкие противники, с которыми она без проблем справится, так и «крепкие орешки», от которых можно надеяться разве что убежать. Всё как в жизни.

Если вам не нравится такой подход и хочется спроектировать интересные боевые встречи, подходящие группе по уровню, то воспользуйтесь советами из раздела для ведущего книги «Дневник авантюриста».

Животный мир

Многие опасности из этого раздела — это не отдельное существо, а симбиотическая группа, участники которой редко существуют сами по себе. Для ведущего это удобно — встречи, созданные на основе групп, обычно интереснее.

Бронтозоны

Сленговое название: быки

Эти твари давным-давно были приручены боригенами и используются для верховой езды, таскания плуга или телеги. Они массивные: весом около полутора тонн, толстая шкура, на голове рога, передние лапы несколько больше задних. Внешне действительно похожи на помесь бизона и динозавра. Травоядные. Неприхотливы, живучи, довольно умны и хорошо поддаются дрессировке, что вкупе с массой делает их отличными бойцами.

Дикие бронтозоны несколько мельче своих домашних собратьев. Они живут небольшими стадами по 5–10 особей. Обычно стадо кочует в поисках подходящего места для жизни и размно-

Детёныши

Может случиться так, что вам потребуются параметры детёныша какого-либо из видов существ.

Чтобы получить их, уменьшите все основные параметры существа, кроме *ловкости и характера*, на две ступени (минимум d4), а все навыки — на одну ступень (также минимум d4). *Размер* уменьшите на 2. *Защита* упадёт на 1, а *стойкость* — на 3. Детёныши диких карт — статисты.

Однако для простоты советуем вам считать, что детёныши разбегаются в стороны, если начинается драка.

Бронтозон

жения — рощи, а если повезёт — оазиса. Найдя подобный уголок, быки остаются там и ревностно защищают свои владения от любых посягательств.

Мясо как домашних, так и диких бронтозонов ядовито и даже после обработки не слишком вкусно.

Бронтозонт (приручённый)

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6 (Ж), *характер* d6, *сила* d12+4, *выносливость* d10.

Навыки: *внимание* d6, *драка* d8.

Шаг: 8; *Защита*: 6; *Стойкость*: 13 (из них *броня* 2).

Особенности:

Рога: *сила*+d6.

Броня +2: толстая шкура.

Размер +4: местные быки — довольно крупные твари.

Крупный +2: Нападающие получают бонус +2, когда атакуют такое большое существо.

Бронтозонт (дикий)

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d6 (Ж), *характер* d6, *сила* d12+2, *выносливость* d12.

Навыки: *внимание* d8, *драка* d6.

Шаг: 8; *Защита*: 5; *Стойкость*: 13 (из них *броня* 2).

Особенности:

Рога: сила+d6.

Броня +2: толстая шкура.

Размер +3: местные быки — довольно крупные твари.

Крупный +2: Нападающие получают бонус +2, когда атакуют такое большое существо.

Типичный состав группы: 1d6 (4) взрослых быков и 1d6 (3) детёнышей.

Встречи:

1. Бронтозоны в поисках нового места для жизни. Не нападают, но яростно защищаются.
2. Обезумевший раненый бронтозон.
3. Битва быка/быков с хищниками (например, волками).
4. Небольшой оазис, в котором обосновалось стадо.
5. Бесхозная группа явно домашних бронтозонов.
6. Верховой бронтозон с мёртвым всадником-боригеном.

Кожистокрылые прыгуны

Сленговое название: птеродактили

Больше всего эти твари похожи на летучих мышей — переростков. Кожистые крылья, пасть с мелкими зубами, косматая шерсть по всему телу. Летать толком не умеют, но совершают огромные прыжки, а при должной удаче способны на некоторое время зависать в воздухе. Хищники и падальщики, они могут долго следовать за своей целью в ожидании момента нападения. Живут стаями по 10–15 особей, но на охоту вылетают меньшими группами. Подобно сорокам, тащат в своё гнездо всё, показавшееся интересным.

Кожистокрылый прыгун

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d6 (Ж), *характер* d4, *сила* d6, *выносливость* d4.

Навыки: *внимание* d8, *лазание* d6, *драка* d6, *маскировка* d4.

Кожистокрылые прыгуны

Шаг: 4; *Защита*: 5; *Стойкость*: 3.

Особенности:

Когти: *сила*+d4.

Прыжок: прыгнув (вместо движения), птеродактиль может преодолеть до 20 клеток. Если он при этом пройдёт проверку *силы*, то сможет при желании зависнуть в воздухе — на 1 раунд за успех и каждый подъём.

Смерть с небес: атакуя сразу после прыжка, кожистокрылый прыгун получает +2 к проверкам атаки и урона.

Размер –1: эти твари довольно щуплые.

Типичный состав группы: 2d4 (5) существ.

Встречи:

1. Прыгуны следуют за группой в надежде на добычу.
2. Гнездовье тварей в стене оврага.
3. Схватка двух стай птеродактилей.
4. Несколько существ нападают на партию из засады.
5. Поодаль стая поедает добычу.
6. По земле ковыляет прыгун, с аккуратно перебитыми в нескольких местах крыльями.

Мегатораксы

Сленговое название: мамонты, туши

Это, вероятно, самые крупные существа на планете — взрослая особь весит около пятидесяти тонн. По счастью, они травоядные. Мясом и жиром (кстати, не ядовитыми) одного такого гиганта можно долго кормить целое поселение, однако добыть его непросто — только хорошо подготовленная группа боригенов или стая обезумевших от голода хищников имеет шансы одолеть этого зверя. Мегатораксы чрезвычайно живучи, и к тому же покрыты костяными наростами, словно бронёй. Внешне они похожи на смесь огромного бегемота и динозавра.

Мегатораксы ведут кочевой образ жизни, так как им для проживания требуется огромное количество пищи. За собой они оставляют широкую, чистую от растительности полосу, такие нередко можно увидеть на равнинах. Как верблюд, мегаторакс способен долго обходиться без воды. Живут мегатораксы семьями — пара взрослых особей и потомство. Обычно в пути их сопровождает бесчисленное количество мелких зверьков, которые находят тут защиту от хищников, и целые рои насекомых.

Мегатораксы медлительны и не очень умны, но при их размере это обычно не их проблемы.

Мегаторакс (ОК)

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d4 (Ж), *характер* d10, *сила* d12+8, *выносливость* d12.

Навыки: *внимание* d4, *драка* d6.

Шаг: 6; *Защита*: 5; *Стойкость*: 20 (из них броня 4).

Особенности:

Шипы на морде: *сила*+d6.

Топтание: Мегаторакс может с лёгкостью пройти поверх любого более мелкого существа или даже по крыше машины. Любой, кто оказался на его пути, должен пройти проверку *ловкости* или получить 2d12 урона и лишиться возможности сделать свободную атаку по удаляющемуся зверю. Топтание не считается атакой (т.е. мегаторакс может в тот же ход атаковать без ограничений).

Броня +4: костяные пластины.

Размер +8: Мегатораксы размером с немаленький коттедж.

Крупный +4: Промахнуться по такой туше надо постараться.

Крепкий: даже находясь в шоке, существо не получает ранений от ударов, вводящих его в шок повторно.

Слабое место: Персонажи могут пытаться атаковать мегаторакса в щели между костяными наростами. В этом случае они получают штраф −4 к атаке, но в случае успешного попадания могут игнорировать броню существа.

Типичный состав группы: 1d4 (2) мегатораксов и 1d4−1 (1) детёнышей.

Встречи:

1. Группа мегатораксов на своём обычном пути.
2. Огромная туша недавно убитого мегаторакса, из-за которой дерутся хищники.
3. Одинокий мегаторакс — малыш.
4. Спящие мегатораксы, окружённые бдительными мелкими зверями
5. Мёртвая туша, населённая насекомыми (см. 93)
6. Боригены-охотники пытаются свалить мамонта.

Мегаторакс

Насекомые

Сильные и постоянные ветра Надежды сделали насекомых тяжёлыми, крупными и почти не летающими, хотя некоторые виды способны высоко подпрыгивать, подобно земным кузнечикам. По большей части это разные жуки, многоножки и жужелицы. Многие из них кусаются, некоторые — пьют кровь. Мы не будем перечислять здесь все возможные виды. Вместо этого вам предлагается единый набор параметров «стандартного» роя и несколько модификаций. Когда решитесь столкнуть группу с насекомыми, выберите одну или несколько таких модификаций. Внешний вид не принципиален — придумайте сами по обстановке. В конце концов, на Надежде, как и на Земле, огромное разнообразие этих тварей.

Насекомые

Насекомые

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d4 (Ж), *характер* d12, *сила* d8, *выносливость* d10.

Навыки: *внимание* d6, *драка* d4.

Шаг: 6; *Защита*: 4; *Стойкость*: 7

Особенности:

Рой: рой занимает площадь среднего шаблона и атакует каждого, кто оказался в нем. При получении ранения рой рассеивается.

Зубы или жала: рой наносит сотни крошечных повреждений своим жертвам в течение раунда, автоматически попадая и нанося 2d4 урона каждому, кто оказывается в пределах шаблона. Урон приходится в наименее защищённую область тела (жертвы в костюмах, полностью закрывающих тело, обладают иммунитетом к этим атакам).

Защита +2: поскольку рой состоит из десятков, сотен, а то и тысяч особей, рубящее и колющее оружие не наносит урона. Оружие площадного действия работает согласно правилам. Персонаж также может попытаться растоптать своих противников, нанося им урон,

равный значению его Силы, в течение каждого раунда.

Разделение: рой может разделиться на два роя поменьше (малый шаблон), если их противники пытаются разбежаться в разные стороны. *Стойкость* этих роёв сокращается на 2 (до 5 у каждого).

Модификации (при необходимости выберите одну или несколько подходящих):

- **Подземные:** в качестве действия рой может уйти под землю и появиться на следующий ход на расстоянии до 10 клеток от первоначальной зоны.
- **Кровососущие:** все существа в зоне шаблона в ход роя должны пройти проверку *ловкости*, получая уровень усталости в случае провала. Эта усталость уходит за 24 часа. Этот эффект срабатывает дополнительно к нанесению урона.
- **Прыгающие:** *шаг* 10.
- **Ядовитые:** Если в результате атаки роя цель входит хотя бы в состояние шока, она должна пройти проверку *выносливости*. Провал наносит дополнительное ранение.
- **Откладывают личинки:** все существа в зоне шаблона в ход роя должны пройти проверку *ловкости* с бонусом +2. Провал означает, что насекомые успешно отложили личинки. Удаление личинок (уже после боя) потребует проверки *лечения* со штрафом –2, нанося ранение в случае провала. Если не удалить личинки, то бедолага через d6 часов после заражения получит уровень усталости, а через d6 суток умрёт, так как личинки буквально съедят его изнутри.
- **Переносчики болезни:** каждый, кто оказался хотя бы в шоке после укуса насекомых, должен пройти проверку *выносливости* после битвы. В случае провала он заболевает скоротечным, ослабляющим заболеванием — подробности ищите в книге правил «Savage Worlds: Дневник авантюриста».

Типичный состав группы: 1d3 (2) роёв.

Встречи:

1. Жуки нападают на группу на ночной стоянке.
2. Муравейник / термитник (можно заметить его заранее).
3. Рой налетает быстро и неожиданно.
4. Насекомые съели припасы партии или испортили её снаряжение.
5. Огромный фронт насекомых двигается по направлению к группе.
6. Неважно выглядящий одинокий землянин, под кожей которого что-то копошится.

Панцирноголовые волки

Сленговое название: волки, собаки

На самом деле они смахивают на небольших хищных динозавров. Относительно маленькие для животного мира Надежды — размером примерно с пони, чрезвычайно подвижные и весьма умные хищники. Морда массивная, покрытая костяными наростами, защищающими от шипов добычи. Волки способны употреблять в пищу ядовитое мясо — у них, так же, как и у гремлинов, есть ферментативные камеры в защёчных мешках.

Волки живут парами и охотятся обычно также вместе, исключая периоды выращивания молодняка. Кто-то из взрослых особей охраняет потомство до тех пор, пока детёныши окрепнут и смогут присоединиться к охотничьей группе.

Волк (DK)

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d8 (Ж), *характер* d6, *сила* d10, *выносливость* d8.

Навыки: внимание d12, драка d8, маскировка d6.

Шаг: 10; *Защита*: 6; *Стойкость*: 6 (при атаке спереди 10, из них *броня* 4).

Особенности:

Скорость: бег d10.

Укус: *сила*+d8.

Панцирноголовый волк

Костяная морда: атаки по волкам спереди отрабатываются против *стойкости* 10. Если волк находится в ближнем бою, то он считается повернувшимся мордой к тому противнику, которого он атаковал в прошлом ходу.

Размер +2: волки довольно крупные.

Пара: Волки получают +2 к атаке за каждого дополнительного волка в контакте с целью атаки.

Боевая ярость +: Волк может атаковать два раза за действие без штрафов.

Типичный состав группы: 2 волка.

Встречи:

1. Пара голодных волков нападает на партию.
2. Логово волков с детёнышами, взрослых особей не видно.
3. Волки пытаются вскрыть сломанный автомобиль, в котором укрылся отряд землян-исследователей.
4. Волки идут следом за партией, выжидая удобный момент для атаки.
5. Пара волков атакует небольшое поселение боригенов.
6. Партия видит несколько пар явно чем-то встревоженных волков поодаль.

Саблезубые карнивоpы

Сленговое название основного вида: шеф

Сленговое название симбионтов: планктон

Шефом земляне прозвали самого крупного из известных им хищников. Саблезубый карнивор – тяжёлый и медленный зверь с мощными челюстями, способный справиться почти с любым противником, если только сможет его догнать. Медлительность шефа компенсируют симбионты — небольшие ядовитые зверьки, задача которых — догнать и несколько раз укусить жертву. Яд парализует или замедляет добычу, что даёт карнивору возможность без проблем с ней справиться. Планктон питается объедками «царской трапезы».

Саблезубый карнивор (DK)

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6 (Ж), *характер* d8, *сила* d12+4, *выносливость* d12.

Навыки: *внимание* d6, *драка* d6.

Шаг: 4; *Защита*: 5; *Стойкость*: 14 (из них *броня* 2)

Особенности:

Челюсти: *сила*+d6.

Броня +2: жёсткая шкура.

Особенности:

Укус: *сила.*

Размер –2: зверьки размером с мелкую кошку.

Мелкий: противники получают штраф –2 к попыткам поразить это маленькое существо.

Размер +4: шеф размером покрупнее бегемота.

Крупный +2: Нападающие получают бонус +2, когда атакуют такое большое существо.

Добивание: Карнивор привык к тому, что его жертвы не могут сопротивляться в полной мере. Он получает дополнительно +2 к проверкам атаки и урона по целям, находящимся в шоке, парализованным или сбитым с ног.

Планктон

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d4 (Ж), *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d4.

Навыки: *внимание* d6, *драка* d6, *маскировка* d8.

Шаг: 6; *Защита*: 5; *Стойкость*: 2

Яд: если планктон своей атакой ранит противника и как минимум вводит его в шок, тот должен пройти проверку *выносливости.* В случае провала персонаж парализован на 2d6 минут, при успехе — на 2d6 раундов, успехе с подъёмом — не парализован. Подробнее о ядах можно прочитать в книге «Savage Worlds: Дневник авантюриста».

Типичный состав группы: 1 шеф и 3d6 (10) симбионтов.

Встречи:

1. На партию нападает планктон, но шефа не видно.
2. Полноценное нападение саблезубого карнивора.
3. Планктон, поедающий останки шефа.

4. Два карнивора сражаются друг с другом.

5. Несколько парализованных боригенов, к которым приближается карнивор.

6. Наевшийся карнивор, который не жаждет встречи с группой.

Степные овцебыки

Сленговое название: бараны

Степные овцебыки — это основной скот, выращиваемый боригенами. Неприхотливое, плодовитое животное, источник мяса, густого жирного молока и шерсти. На барана зверь похож только издали, да и то с натяжкой — длинная шерсть не вьётся, а скорее свисает. Травоядное. В дикой природе уже не встречается.

У овцебыков есть одна особенность — они очень легко поддаются любому (как естественному, так и колдовскому) психическому воздействию, которое подобно молнии распространяется по всему стаду. Иногда это удобно — один пастух с лёгкостью может управлять огромным количеством животных. Зачастую — наоборот, например, в случае нападения хищника или внезапного выброса психополя собрать стадо бывает очень сложно.

Степной овцебык

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d4 (Ж), *характер* d4, *сила* d6, *выносливость* d8.

Навыки: *внимание* d6, *драка* d4.

Шаг: 6; *Защита*: 4; *Стойкость*: 6

Особенности:

Рога: *сила*+d4.

Эмпатия: стадо действует как единый организм.

Топтать!: каждый, кто окажется на пути бешено несущегося стада, должен пройти проверку *ловкости* или получить 2d8 урона.

Типичный состав группы: стадо 5d20 (50) баранов.

Встречи:

1. Боригены — баранокрады со стадом.

2. Пастухи и стадо.

3. Обезумевшее стадо мчится на группу.

4. Хищники, преследующие стадо.

5. Одичавшее стадо на выпасе.

6. Кости множества овцебыков.

Суприматы

Сленговое название основного вида: горилла

Сленговое название симбионтов: крикуны

Суприматы похож на помесь крупной обезьяны и жабы, покрытую густой бурой шерстью. Это довольно редкий зверь, всеядный, ловкий и отлично лазающий. Суприматы демонстрирует зачатки интеллекта — пожалуй, это самое умное из всех животных Надежды, вполне вероятно, что это некий мутировавший вид боригенов или альтернативная эволюционная линия разумных существ.

Суприматы обитают небольшими группами по 3–5 особей, как правило это один самец, его самки и дети. Помимо этого, обычно с ними рядом живут крикуны-приживалы, небольшие, похожие на ящериц зверьки, беспрекословно слушающиеся «старших товарищей». Крикуны не могут жить без суприматов — нередки случаи, когда они остаются умирать возле трупов своих «хозяев». Механизм взаимодействия между этими двумя видами пока неясен — возможно, тут завязаны некие психические процессы, неподвластные пониманию земных учёных.

Не стесняйтесь использовать суприматов как интеллектуальных существ. Они обладают куда большим потенциалом, нежели просто «мясо для боёвки». А если дело и дойдёт до стычки, они будут сражаться с изрядной долей тактики.

Суприматы

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d12 (Ж), *характер* d8, *сила* d12, *выносливость* d10.

Навыки: *внимание* d6, *лазание* d10, *маскировка* d6, *драка* d8, *метание* d8.

Шаг: 6; *Защита*: 6; *Стойкость*: 9

Особенности:

Зубы и когти: *сила*+d4.

Камни: *сила*+d4, 4/8/16. Суприматы умеют больно кидаться камнями в противника. Когда начинается битва, они зачастую сразу набирают в кулак пару-тройку штук.

Размер +2: и правда, как земные гориллы.

Умные: суприматы вполне могут использовать созданные людьми предметы — не слишком сложные, конечно (то есть автомобиль вряд ли, а вот пистолет — вполне). Чтобы узнать, справится ли горилла с интеллектуальным вызовом, ей нужно будет пройти проверку *смекалки* со штрафом –4. В случае провала, однако, ничто не помешает твари использовать ружье в качестве дубины.

Крикун

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6 (Ж), *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d10.

Навыки: *внимание* d8, *маскировка* d10, *драка* d4.

Шаг: 6; *Защита*: 4; *Стойкость*: 6.

Особенности:

Когти: *сила*+d4.

Размер –1: размером не больше собаки.

Шум: крикуны умеют громко верещать, сбивая с толку противника. Потратив действие в свой ход, зверь может заставить всех существ (кроме горилл и других крикунов) в зоне среднего шаблона пройти проверку *выносливости* и в случае провала оказаться в шоке (однако те, кто уже в шоке, ранение не получают). За каждого дополнительного участвующего в верещании крикуна к этой проверке применяется штраф –1.

Типичный состав группы: 1d4 (3) взрослых горилл, 1d4–1 (2) детёнышей и d6 крикунов.

Встречи:

1. Логово горилл в руинах зданий Старой Культуры.
2. Суприматы следуют за партией, с интересом изучая её.
3. Группа агрессивных суприматов нападает на героев.
4. Умирающие крикуны у трупов горилл.
5. Суприматы «исследуют» добытый образец земной техники.
6. Следы непонятных (ритуальных?) сооружений суприматов.

Боригены

Этот раздел сформирован немного иначе, чем предыдущий, поскольку среди разумных особей вариативность куда больше.

Каждая запись представляет типичную группу боригенов на Надежде — например, отряд охотников или слуг Механического бога. Внутри записи — все необходимые игровые параметры участников группы плюс генератор её состава. Если же вам лень или некогда «накидываться» — берите предлагаемый типичный состав. Таблица встреч также никуда не делась.

Типичное vs детальное

В этом блоке угроз довольно много стандартизованных, усреднённых параметров. Многие свойства, не имеющие отношения к бою, а также откровенно небоевые навыки намеренно опущены. Приведённое снаряжение противников не отражает весь возможный спектр того, что у них на самом деле может быть. То же относится и к списку доступных заклинаний психомантов.

Если у вас есть желание, вы можете заняться «тонкой настройкой», это не навредит делу. Однако, по нашему опыту, эта деятельность отнимает кучу времени, а её результатов никто, кроме ведущего, не замечает. Решайте сами.

Боригены-рабочие

Обычно — это группа боригенов, занятая своим ежедневным делом: выпасом скота, охотой, рыбалкой, сбором урожая или ещё чем-то подобным. С ними очень редко есть отдельная охрана — за себя постоять рабочие могут сами.

Типичный состав: 7 свободных боригенов с гремлинами, 7 боригенов-рабов.

Генератор состава: 2d6 свободных боригенов с гремлинами, 2d6 боригенов-рабов.

Свободный бориген

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d4, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d8.

Навыки: *внимание* d6, выживание d6, лазание d4, драка d6, *маскировка* d6, *самообладание* d8

Шаг: 8; *Защита*: 5; *Стойкость*: 6.

Особенности: бег d10

Снаряжение: дубина (d6+*сила*)

Гремлин

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8(Ж), *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6.

Навыки: *внимание* d10, *драка* d6.

Шаг: 8; *Защита*: 5; *Стойкость*: 4.

Боригенн—самец и его гремлин

Особенности: бег d10, зубы и когти d6+*сила*, +2 к проверкам слуха, действует на карте действия боригена-хозяина

Рабы: у них те же параметры, что у свободных. Однако если более 50% свободных выведено из боя, рабы могут по решению ведущего перейти на сторону противника, бежать или каким-то другим образом сменить манеру поведения.

Тактика: первыми в драку не лезут, только в том случае, если потенциальный противник явно слаб и богат. В бою оценивают свои силы и бегут (или сдаются), если осознают превосходство врагов. Главный тактический приём — «навалиться втроём-вчетвером на одного».

Встречи:

1. Рабочие пасут скот.
2. Группа боригенов активно разрабатывает небольшое месторождение Камня.
3. Строительство нового поселения.
4. Явно пострадавшие от какой-то напасти рабочие возвращаются домой.
5. Нападение воинов на группу рабочих.
6. Заброшенное поселение.

Патруль дикарей

Охотники, разведчики, воины. У этих отрядов много предназначений.

Типичный состав: 11 боригенов-воинов с гремлинами, вожак, все верхом на бронтозонах.

Генератор состава: 2d10 боригенов-воинов с гремлинами, (6+/d6), (3+/d6) вожак, (5+/d6) психомант, при необходимости транспорта — бронтозоны.

Бориген-воин

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d8.

Навыки: *верховая езда* d8, *внимание* d8, *выживание* d8, *запугивание* d6, *лазание* d6, *драка* d8, *маскировка* d8, *стрельба* d6, *самообладание* d8

Шаг: 8; *Защита*: 7; *Стойкость*: 6.

Особенности: бег d10, *блок*: защита +1, *боевая ярость*: две ближних атаки в раунд со штрафом -2

Снаряжение: дубина (d6+*сила*) или копье (d6+*сила*, *защита* +1, дальность 1, двуручное), лук (2d6), 10 стрел

Гремлин

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8(Ж), *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6.

Навыки: *внимание* d10, *драка* d6.

Шаг: 8; *Защита*: 5; *Стойкость*: 4.

Особенности: бег d10, зубы и когти d6+*сила*, +2 к проверкам слуха, действует на карте действия боригена-хозяина

Вожак: Выберите боригена. Он становится дикой картой, получает доспехи (*броня* 2), черту *командный голос* (все подчинённые в 5 клетках получают +1 к проверкам на выход из шока, пока жив командир) и *держать строй!* (*стойкость* подчинённых в 5 клетках +1)

Психомант: Выберите боригена. Он получает навык *психомантия* d6, количество пунктов силы возрастает до 15. Ему доступны силы *взрыв* (2 пункта силы, 24/48/96, 2d6 урона, средний шаблон); *оглушение* (2 пункта силы, 12/24/48, средний шаблон, проверка *выносливости* (подъем с −2, провал — шок), *разрушительное поле* (4 пункта силы, касание, длительность 3 (1/раунд), поле 2d6 урона вокруг цели).

Бронтозон: *шаг* 8, *драка* d8, урон d12+d6+4, подробное описание на стр. 88.

Тактика: дикари — не большие мастера позиционного боя. Они с воем бросаются на противника, концентрируя свои атаки на том, кто кажется им максимально опасным. Примерно треть будет оставаться на периферии, стреляя из луков. Если дикари поймут, что шансы не в их пользу (другими словами, потеряют бо-

лее половины состава), то они, вероятнее всего, быстро отступят.

Встречи:

1. Дикари (возможно, отчаявшиеся) бросаются на группу в надежде на добычу.
2. Разъезд дикарей, занимающийся своим делом и в целом не враждебный к партии.
3. Много кочевников, переезжающих на новое «место жительства».
4. Отряд дикарей, возвращающийся с войны с добычей и пленными.
5. Стоянка дикарей.
6. Копья с насаженными на них головами.

Последователи механического Бога

Они могут быть как сторонниками Оптимального Разума, так и Слуги Народа. В любом случае, подобная группа — одна из самых опасных, с которыми можно встретиться на просторах Надежды. Последователи хорошо организованы, снаряжены, могут творить чудеса — и самое главное, зачастую непредсказуемы: кто знает, что именно приказал им патрон

Типичный состав: 2 боригена-транслятора с гремлинами, 7 боригенов-воинов с гремлинами, все верхом на бронтозонах.

Генератор состава: 1d4 боригенов-трансляторов с гремлинами, 2d6 боригенов-воинов с гремлинами, (3+/d6) Приближённый, (4+/d6) артефакт Старой Культуры, при необходимости транспорта – бронтозоны.

Бориген-транслятор

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d6.

Навыки: *верховая езда* d6, *внимание* d8, *запугивание* d6, *драка* d8, *маскировка* d8, *стрельба* d6, *самообладание* d8, *проницательность* d6, *ментальная связь* d8.

Шаг: 8; *Защита*: 6; *Стойкость*: 8 (из них *броня* 2).

Особенности: бег d10,

Снаряжение: посох (d6+*сила*), топор (d8+*сила*) или копьё (d6+*сила*, *защита* +1, дальность 1, двуручное), импровизированные доспехи (*броня* 2), лук (2d6), 10 стрел, ментальный ретранслятор.

Силы: *малое лечение* (3 пункта силы, касание, снимает рану), *поддержка* (1 пункт силы за каждую цель, макс. 5), *касание*, снятие усталости и шока), *усилить/ослабить параметр* (2 пункта силы, касание, длительность 3 (1/раунд), успех — снижение параметра на одну ступень (при подъёме — на две)).

Бориген-воин

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d6, *характер* d6, *сила* d8, *выносливость* d8.

Навыки: *верховая езда* d8, *внимание* d8, *выживание* d8, *запугивание* d6, *лазание* d6, *драка* d8, *маскировка* d8, *стрельба* d6, *самообладание* d8

Шаг: 8; *Защита*: 7; *Стойкость*: 6.

Особенности: бег d10, *блок*: защита +1, *боевая ярость:* две ближних атаки в раунд со штрафом -2

Снаряжение: дубина (d6+*сила*) или копье (d6+*сила*, *защита* +1, дальность 1, двуручное), лук (2d6), 10 стрел

Гремлин

Характеристики: *ловкость* d8, *смекалка* d8(Ж), *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6.

Навыки: *внимание* d10, *драка* d6.

Шаг: 8; *Защита*: 5; *Стойкость*: 4.

Особенности: бег d10, зубы и когти d6+*сила*, +2 к проверкам слуха, действует на карте действия боригена-хозяина

Приближённый. Выберите одного из трансляторов. Он становится дикой картой, его навык *ментальной связи* возрастает до d12, и он получает черту *инструмент механического бога* (игнорирует штраф до –2 при сотворении сил). В список доступных сил добавьте усиленный *взрыв* (4 пункта силы, 24/48/96, 3d6 урона, средний шаблон) и *рассеивание* (3 пункта силы, дистанция — *смекалка*, встречная проверка сверхъестественного навыка, отменяет эффект сил противника)

Артефакт Старой Культуры. Выдайте Приближённому (или одному из трансляторов — при его отсутствии) пси-механизм *шоковая бомба* (2 пункта силы, 12/24/48, проверка *смекалки* для активации, средний шаблон, проверка смекалки или в шоке, стр. 81)

Бронтозон: *шаг* 8, *драка* d8, урон d12+d6+4, подробное описание на стр. 88.

Тактика. Зависит от того, какую цель преследует группа. В любом случае, действовать последователи механического бога будут осмотрительно и разумно, стараясь всеми силами прикрывать трансляторов. В отличие от многих других обитателей Надежды, эти ребята — фанатики, и, скорее всего, будут драться до последнего.

Встречи:

1. Последователи бога на марше из одной точки в другую.
2. Группа служителей механического бога, занимающихся каким-то не очень понятным, но явно тайным делом.
3. Слуги бога, пытающиеся обратить героев «в свою веру».
4. Немотивированное и целенаправленное нападение на героев.
5. Слуги бога вырезают поселение боригенов.
6. Отряд последователей везёт что-то ценное на базу.

Противники-земляне

Вполне может статься, что героям вашей игры предстоит сражаться с другими землянами. Это могут быть дезертиры, обезумевшие от психополя исследователи, уставшие от военной диктатуры рабочие и мало ли кто ещё. Вариантов может быть множество.

В общем, если вам потребуются «готовые» земляне, то вот несколько вариантов профилей характеристик на этот случай.

Рабочий

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d6, *характер* d4, *сила* d4, *выносливость* d6.

Навыки: *внимание* d4, *проницательность* d6, *драка* d4, *маскировка* d4, *самообладание* d4, *блеф* d6

Шаг: 6; *Защита:* 4; *Стойкость*: 5.

Снаряжение: импровизированное оружие (d4+*сила*)

Исследователь

Характеристики: *ловкость* d4, *смекалка* d10, *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6.

Навыки: *внимание* d6, *вождение* d4, *выживание* d6, *знания (разные)* d8, *проницательность* d6, *самообладание* d8, *блеф* d6, *расследование* d6.

Шаг: 6; *Защита*: 2; *Стойкость*: 5.

Снаряжение: пистолет (2d6, 12/24/48, ББ1, полуавтомат), исследовательское снаряжение.

Силовик

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d8, *характер* d8, *сила* d6, *выносливость* d6.

Навыки: *верховая езда* d4, *внимание* d6, *проницательность* d6, *драка* d4, *маскировка* d6, *самообладание* d4, *стрельба* d8

Шаг: 6; *Защита*: 4; *Стойкость*: 7 (из них *броня* 2).

Особенности: *меткий стрелок* (стрельба +2, если не двигался), *рок-н-ролл!* (нет штрафов при автоматическом огне, если не двигался)

Снаряжение: нож (d4+*сила*), бронежилет, автомат (2d8, 24/48/96, Ск.3, ББ2, авто, 3В) или дробовик (1–3d6, 12/24/48, дробовик)

Природа

На Надежде существует целый ряд оригинальных (физических и психических) природных явлений. Они появились после Войны Наций в результате огромных выбросов психической энергии, а также как «побочный эффект» разрушительных заклинаний, некоторые из которых до сих пор активны.

В этом разделе рассказано как о подобных «неестественных» явлениях, так и о тех, которые привычны и на Земле.

Аномальная зона

Этот тип угроз бесконечно разнообразен. Остатки психомантии со времён Войны Наций создали настолько причудливые и уникальные явления, что можно придумать всё, что угодно. Мы приведём лишь несколько примеров и советуем вам никоим образом не сдерживать свою собственную фантазию.

В качестве основной линии исходите из того, что аномальная зона — это кусок пространства, в котором один или несколько законов природы работает не так, как мы привыкли. Не старайтесь логическим образом обосновать, как и зачем возникла такая зона. Прошедшие века и наличие в мире свободной психической энергии могли привести к совершенно неожиданному результату. Плюс к этому, используйте те же рекомендации, что и при описании сил: в почёте у нас молнии, воздействия на разум, выбросы энергии и силовые поля (хотя это не абсолютная истина).

Аномальные зоны могут быть статичными и динамичными. Первые не перемещаются, вторые так или иначе двигаются — либо просто смещаются с некоторой скоростью, либо периодически «прыгают».

У вас могут получиться довольно интересные и необычные боевые эпизоды, если вы будете проводить их внутри аномальных зон.

Все аномалии легко могут быть обнаружены при помощи силы *увидеть сверхъестественное*.

Безвоздушное пространство (статичная)

Это зона, в которой просто-напросто нет газов (да, и воздуха тоже). Её диаметр — 3d20 метров. Заметить её непросто — граница ничем особенным не отмечена, так что неосторожный путник может легко попасть в неё на всём скаку.

Чтобы заметить зону вакуума, персонаж должен пройти проверку Внимания (заметить изменение поведения песчинок, несомых ветром на краю зоны, например). Любой персонаж, попавший внутрь зоны, терпит эффекты вакуума: каждый раунд должен проходить проверку *выносливости* со штрафом −4 или получать 2d10 урона от декомпрессии. Зона не блокирует проход внутрь, но любой газ, не помещённый в герметичный со-

суд, моментально вытесняется за границы зоны.

Зеркало эмоций (статичная)

Абсолютно ничем не выдающий себя кусок пространства диаметром те же 3d20 метров, заметить его обычными способами невозможно. Любое живое существо, попавшее в эту зону, начинает очень остро чувствовать эмоциональное состояние других живых существ в этой же зоне. С точки зрения правил это означает, что персонажи должны пройти проверку противодействия психополю со штрафом, равным количеству других существ в зоне (насекомых и прочих мелких зверей не считаем). Помимо прочего, из встречи с зеркалом эмоций может получиться отличный ролевой эпизод, особенно если ваша группа находится «в растрёпанных чувствах».

Зона молний (статичная)

В этой зоне (3d20 метров в поперечнике) раздаётся потрескивание и слегка сверкают молнии, поэтому обнаружить её не составляет труда. У того, кто войдёт внутрь, от статического электричества поднимаются дыбом волосы.

Все броски повреждений, которые производятся внутри зоны, получают +4 — как при воздействии силы *сокрушение*. Более того, носитель любого металлического оружия, брони или снаряжения каждый раунд получает 2d4 урона от электричества.

Каток (динамическая)

Эта зона — как бы положенный набок вихрь, который катится по земле со скоростью 3d20 клеток в раунд. Ширина фронта — 2d6 метров. Каток бешено крутится и вырывает из земли деревья, перемалывает камни и выбрасывает почву в стороны, образуя ров глубиной около метра (такие рвы — нередкий элемент пейзажа Долины Европы). Любой персонаж или транспорт, попавший в зону катка, получает 2d10 урона от столкновения с камнями и удара о землю, когда каток «выбросит» его в сторону. Броня от удара не спасает.

Каток периодически меняет скорость и направление своего движения, а также может распасться. Когда и почему это происходит, не знает никто, так что исходите из требований вашего сюжета.

Печка (динамическая)

Это зона всё тех же 3d20 метров в диаметре. Её центр — очень горячий, поэтому в зоне можно даже готовить еду, главное — самому не обжечься. Она сама по себе незаметна, но наблюдателя может смутить высохшие и растрескавшиеся земля и камни в центре зоны.

Вошедший в эту зону должен каждый раунд проходить проверку выносливости или получить уровень усталости от перегрева (см. соответствующие правила из книги «Savage Worlds: Дневник авантюриста»). Если кто-то осмелится подойти ближе половины радиуса к центру зоны,

то в дополнение к этому он будет получать ещё и 2d6 урона от жары каждый ход и может загореться.

Каждые 2d6 дней зона прыжком перемещается на 1d10x100 метров в случайном направлении, и её размер меняется — бросьте ещё раз 3d20.

Маяк (динамическая)

Эта зона выглядит как сгусток приятного голубого света, который медленно двигается над землёй — со скоростью пешехода. Обычно за ним вплотную двигается стайка животных и иногда — людей, которые рано или поздно валятся от истощения. Любое живое существо, подошедшее к маяку ближе 10 метров, чувствует приятное тепло, и на него накладывается сила *исцеление* каждые 10 раундов, до полного излечения.

Однако выйти из зоны весьма непросто. Каждый вошедший в зону чувствует сильное влечение к источнику света и будет всеми силами стараться следовать за ним, если только не пройдёт проверку *самообладания* со штрафом −4. Повторная проверка возможна каждые 8 часов.

Болезни

На Надежде огромное количество разных болезней, к которым у землян нет иммунитета. Равно и «обыкновенная простуда» землянина может быть смертельна для боригенов.

Однако практика показывает, что играть в заражённых довольно-таки скучно. Поэтому мы советуем вам приберечь коробочку с вирусами для персонажей ведущего, а героев не трогать.

Тем не менее, если вам очень хочется чем-то заразить персонажей игроков, или же избавление от болезни — центральная часть замысла вашей игры, то воспользуйтесь правилами по болезням из «Дневника авантюриста». Выбирайте подходящий вам вариант, и можете придумать любые симптомы заболевания.

Гроза

На Надежде грозы обычно проходят без дождя или почти совсем без дождя: несколько крупных, тяжёлых капель падают на землю и моментально впитываются. Основная опасность грозы — молнии.

Каждые 5 минут все персонажи в зоне грозы тянут карты (если группа перемещается на автомобилях, то каждому из автомобилей достаётся своя карта, а находящимся внутри персонажам — нет). Джокер означает попадание молнии с силой 3d12.

Зыбучие пески

Зоны песка, соли и пыли, в которых можно увязнуть, как в болоте.

Чтобы заметить зыбучие пески, персонажу нужно пройти проверку *внимания* со штрафом −2. Если же герой угодит в зы-

бун, то ему, чтобы выбраться, потребуется пройти проверку *ловкости* со штрафом –2. Каждый раунд этот штраф увеличивается на 1, если персонаж смирно погружается, или на 2, если безуспешно пытался вылезти.

Если кто-то другой помогает персонажу вылезти, протянув ему палку, верёвку или ещё какой-нибудь подобный предмет, то штраф на проверку становится равен нулю и не растёт.

Оползень

Холм или обрыв, который внезапно уходит из-под ног и норовит сбросить персонажа вниз, попутно переломав ему ноги. Чтобы обнаружить потенциальный оползень, персонаж должен пройти проверку *внимания* со штрафом –2.

Оползень

Масса	Карта
Малая (гремлин)	Туз
Средняя (человек)	Дама и старше
Большая (мотоцикл)	Восьмёрка и старше
Очень большая (внедорожник, бронтозон)	Пятёрка и старше
Огромная (грузовик, мегаторакс)	Тройка и старше

Если персонаж проходит по опасной зоне, вытяните карту из колоды и по ней определите, пошла ли земля вниз:

Если оползень начался, у персонажа есть шанс покинуть опасный участок (проверка *ловкости* и *верховой езды* со штрафом –4, или *вождения* со штрафом –8). В случае провала, персонаж съезжает на 2d6 клеток и получает 2d6 урона и уровень усталости от синяков и шишек.

Призрак

Это — «сгущённая» психическая энергия, наделённая зачаточными интеллектом и характером. Что конкретно ей нужно от группы — решать вам. В первую очередь призрак хорош для подогревания градуса отыгрыша: его натура подталкивает персонажей к тому, чтобы раскрыть грани своего характера с неожиданных сторон. Помимо этого, призрак может выступать в качестве «информационного дилера»: снами и галлюцинациями он может передать нужные для ведущего данные. Делать его просто почти-неуязвимым боевым противником можно, но, на наш взгляд, скучно (для этой цели куда лучше подойдёт мираж — стр.115).

Если знакомство с призраком прошло хорошо, интересно и богато, то можете «зацепить» его за группу, и он будет мучить (или развлекать) её несколько дней.

Обычно призрак невидим, но легко обнаруживается силой увидеть *сверхъестественное*.

Вот возможные типы призраков приведены в таблице. Но это далеко не всё, что можно выжать из этой идеи.

Искатель воспоминаний

Призрачными видениями отображает события из прошлой жизни тех, кто не прошёл проверку *самоконтроля*, при этом сама жертва уверена, что находится в прошлом. Лучше не делать жертвами сразу нескольких персонажей – пусть призрак по очереди «пощупает» каждого, заставив пройти проверку, и остановится на первом провалившем её.

Транслятор воспоминаний

Во сне, видениями или звуками призрак рассказывает вновь и вновь о событиях, которые происходили раньше. Отличный метод рассказать группе тайны, или, по крайней мере, приподнять завесу над историей Надежды

Транслятор эмоций

Пока призрак с группой, её члены погружаются в какое-либо настроение: ярость, грусть, неестественное веселье, тоску или ещё что-то. Никаких проверок параметров обычно не требуется, достаточно просто сказать игрокам, что происходит, и они сами «наложат шаблон» на своё восприятие мира.

Остаток личности

Этот призрак будет пытаться войти в контакт с членами группы, рассказать им что-то, возможно, постарается кратковременно захватить тело (проверка характера со штрафом -4).

Исполнитель задачи

Призрак всё ещё пытается делать что-то, что должен был делать при жизни – например, если он порождён сложным заклинанием или появился в результате психомантического жертвоприношения. Задача может быть любой – от защиты определённой территории до проведения путников через сложный лабиринт.

Полтергейст

Этот тип призрака может напрямую воздействовать не только на разум, но и на физический мир. Он может разбрасывать предметы, участвовать в управлении автомобилем или делать ещё что-то, что ему зачем-то нужно.

Проваливающаяся земля

В земле Надежды часто встречаются полости — прорытые крупными землеройками ходы, следы оседания почвы, проржавевшие бункеры. Есть вероятность, что земля провалится в тот момент, когда по ней пройдёт кто-то тяжёлый.

Площадь и форма подземной полости могут быть любыми — воспользуйтесь броском 3d20, чтобы определить её размер в поперечнике, если нужно. Чтобы заметить, что здесь «что-то не так» и земля может провалиться, персонаж должен пройти проверку *внимания* со штрафом –2.

Если персонаж (или транспорт) входит (въезжает) в опасную зону, вытяните карту из колоды и определите, провалился ли бедолага под землю: Таблица точно такая же, как для оползня, но для удобства мы повторим её на этой странице.

Проваливающийся имеет шанс уцепиться за корни и землю или отскочить в сторону (проверка *ловкости* или *верховой езды* со штрафом –4, или *вождения* со штрафом – 8), иначе падает с высоты d6 метров (взрывы возможны) и получает соответствующий урон (см. правила по падению в книге «Savage Worlds: Дневник авантюриста»). Если он ещё жив, то он может пытаться выбраться — проверка *лазания* со штрафом –2.

Проваливающаяся земля

Масса	Карта
Малая (гремлин)	Туз
Средняя (человек)	Дама и старше
Большая (мотоцикл)	Восьмёрка и старше
Очень большая (внедорожник, бронтозон)	Пятёрка и старше
Огромная (грузовик, мегаторакс)	Тройка и старше

Психобуря

Неровная, резко или постепенно наваливающаяся удушающая волна нестабильного психополя Надежды. С точки зрения правил, тем не менее, это одно из наиболее простых явлений.

Зона воздействия психобури обычно составляет несколько километров в диаметре. Каждый попавший в неё должен пройти проверку сопротивления психополю (стр. 22):

- Без штрафа в случае слабой бури;
- Со штрафом –2 в случае средней бури;
- Со штрафом –4 в случае сильной бури.
- Психическая буря длится 1d6 часов (взрывы считаются).

Пылевая буря

Фактически, это ветер, прошедший через зону, где много песка и теперь несущий его в себе.

Помимо обычных эффектов сильного ветра (см. дальше) видимость падает на две позиции — если дело происходит днём, то наступает темнота, в любое другое время — кромешный мрак (см. правила по видимости из книги «Savage Worlds: Дневник авантюриста»). Каждые 10 минут персонаж должен проходить проверку *выносливости* со штрафом –2

или получить уровень усталости от пыли и песка, набивающихся в глаза и рот. Герметичные укрытия или шлемы спасают от этой напасти, просто прикрыть лицо тряпкой снизит штраф до −1.

Сильный ветер

Атмосфера Надежды, нарушенная многочисленными следами заклинаний, работающих с воздухом (таких, как создание зон вакуума, например), своенравна и непредсказуема. Штиль может смениться штормом в любой момент.

Все проверки *метания* и *стрельбы* из примитивного оружия (например, луков) осуществляются со штрафом −1. Все небольшие источники огня (свеча, фитиль) автоматически гаснут.

Ветер обычно длится 2d6 часов.

Смерч

Надежда славится своими огромными и яростными смерчами.

Для начала вам нужно определить силу смерча — либо выберите тот вариант, который вам нравится, либо просто бросьте d6: 1–2: слабый, 3–5: средний, 6: сильный.

Повреждения в смерче происходят от бешено кружащегося песка, камней и прочих попавших в воронку предметов.

Шаг смерча не зависит от его типа и составляет около 50 клеток в раунд (или 30+3d10, если вы предпочитаете случайные числа).

Смерчи

Размер	Диаметр воронки (клеток)	Эффект воронки
Слабый	50	2d4 повреждений в раунд. Предметы и существа массой 50 кг и менее засасывает в смерч.
Средний	100	2d6 повреждений в раунд. Предметы и существа массой 200 кг и менее засасывает в смерч.
Сильный	200	2d8 повреждений в раунд. Предметы и существа массой 1000 кг и менее засасывает в смерч. Молния при джокере.

Когда приходит смерч, в окрестностях его нахождения дует шквальный ветер (см. соответствующую запись дальше). Направление движения смерча можете определить по циферблату часов броском d12 — или просто направить смерч на группу. С каждым, оказавшимся в зоне воронки, происходит описанный эффект.

Если персонажа начинает засасывать в смерч, то спустя d3 раундов его затянет внутрь, и ему уже вряд ли что-то сможет помочь. Единственный вариант — до того, как это произошло, укрыться во впадине местности и успешно пройти проверку *ловкости*.

Любой попавший в зону сильного смерча каждый раунд тянет карту. Выпавший джокер означает попадание молнии на 3d12 ущерба.

Шквальный ветер

То же самое, что сильный ветер с предыдущей страницы, но штраф вырастает до −2.

Наследие апокалипсиса

В этом разделе перечислены те не-живые опасности, которые остались со времён Войны Наций или созданы племенами боригенов.

Мираж

Земляне прозвали миражом «младшего брата» того явления, которое погубило экспедицию «Европа». Почти незримый антропоморфный психический сгусток, способный наносить разрезающие металл и кость удары. Остаток древнего психомантического заклинания, чудом доживший до наших дней. Обычно, по счастью, встречается в одиночку. Он — остаток оружия Войны Наций, он уверен, что битвы ещё не закончены и его цель проста — уничтожать.

Мираж (DK)

Характеристики: *ловкость* d10, *смекалка* d6 (Ж), *характер* d12, *сила* d10, *выносливость* d10.

Навыки: *внимание* d8, *драка* d12, *маскировка* d12.

Шаг: 0; *Защита*: 8; *Стойкость*: 7

Особенности:

Бесстрашный: Мираж невозможно запугать: ему чужды все эмоции, и страх в том числе.

Нематериальный: Тварь проходит сквозь стены, а нанести ей урон можно только силами или оружием, на которое наложены силы (например, *сокрушение*).

Ужас (–4): Этот почти невидимый враг при своём появлении обрушивает на окружающих волну сильной тревоги.

Полет: шаг 12.

Когти: *сила*+d8, игнорирует *броню*.

Боевая ярость +: Может совершать две ближних атаки в раунд без каких-либо штрафов.

Психозрение: Прекрасно видит даже в полной темноте, замечает потоки психической энергии.

Ограниченная невидимость: Мираж почти незаметен — по сути, его «тело» выглядит как дёргающееся и потрескивающее марево. Все атаки по нему, кроме площадных, получают штраф –2.

Колосс

Древнее человекообразное чудовище из бронзы, приводимое в действие психомантией. По сути, это — сложный пси-механизм. Возможно, они остались в современном арсенале Механических Богов.

Колосс (DK)

Характеристики: *ловкость* d6, *смекалка* d4, *характер* d4, *сила* d12, *выносливость* d12.

Навыки: *внимание* d6, *драка* d8, *стрельба* d6

Шаг: 4; *Защита*: 6; *Стойкость*: 16 (из них *броня* 4)

Особенности:

Вооружение: пила (урон *сила* + d8, ББ2) и излучатель молний (урон 3d10, ББ2, дальность 12 клеток)

Искусственный разум: колосс в ближнем бою может совершать одновременно и ближнюю, и дальнюю атаки. При этом дальняя атака может быть направлена в его оппонента в ближнем бою. Штрафы за атаки в ближнем бою и множественные действия не применяются.

Броня +4: защищённые психомантией от разрушения медные пластины.

Силовое поле: Колосс укрыт невидимым силовым полем, которое полностью защищает его от одного попадания, какой бы урон не был им нанесён. Поле восстанавливается в начале хода колосса.

Механизм: +2 к попыткам выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак (кроме двигателя, см. дальше). Невосприимчивость к ядам и болезням.

Бесстрашный: Не поддаётся страху и запугиванию.

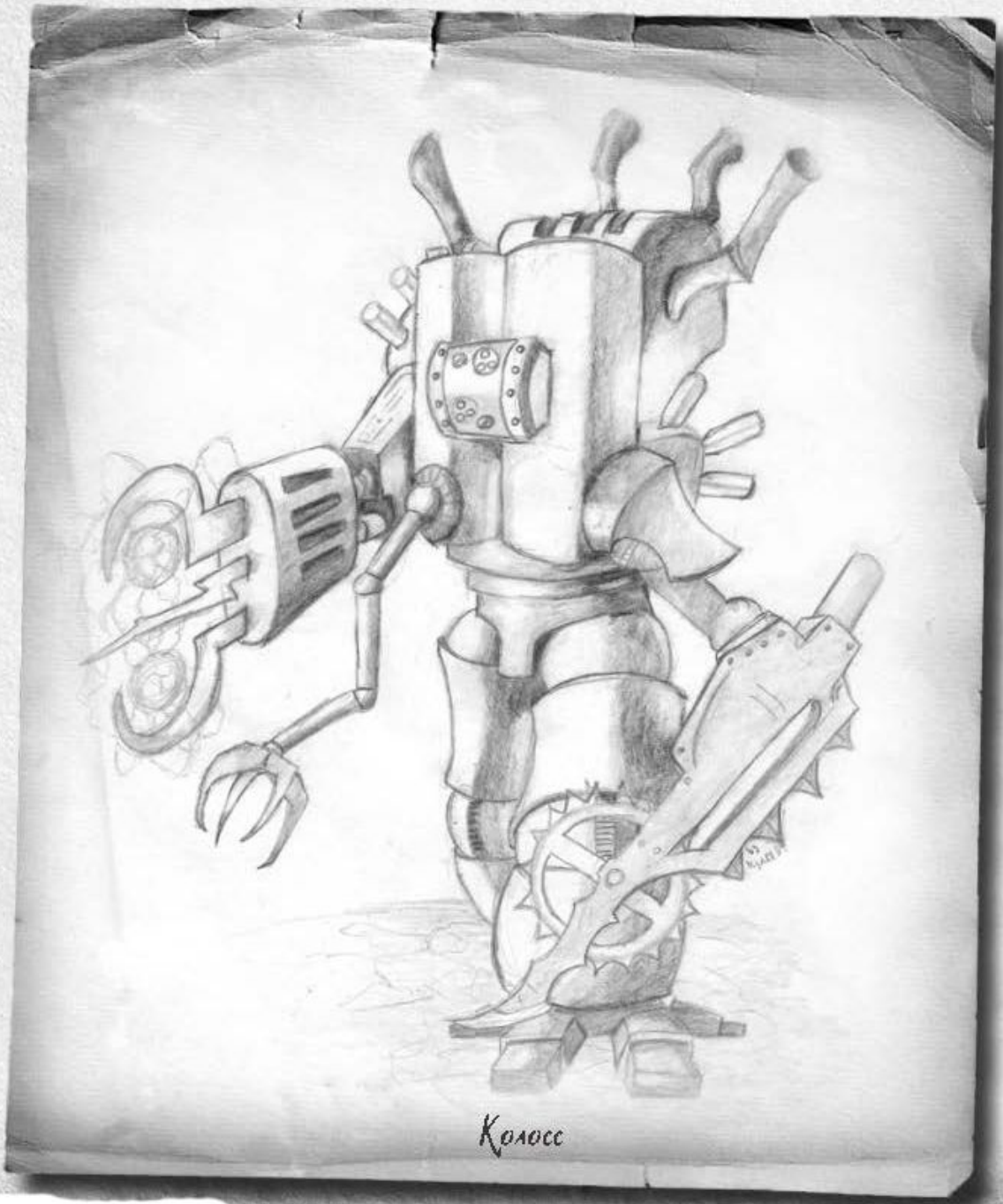
Размер +4: Колосс куда крупнее человека.

Крупный +2: Попасть по таких размеров конструкции довольно легко.

Слабость: двигатель. Прицельные атаки в спину, туда, где у колосса расположен двигатель (штраф −2 к атаке) получают +4 к урону.

Психоминное поле

Так земляне прозвали особо неприятную аномальную зону, без разбору уничтожающую попавших в неё людей и механизмы. Большинство сходится в том, что это боевое заклинание времён Войны Наций.



Колосс

Размер и форма психоминного поля может быть абсолютно любой. Возможно, оно защищает что-то, что было важно тысячелетия назад и теперь уже исчезло с лица Надежды. Или оно медленно дрейфует, меняя точку расположения и форму. Если вам нужно определить его размеры случайным образом, бросьте 3d20 и примите полученное значение как диаметр.

Обнаружить психоминное поле обычными методами почти невозможно (проверка *внимания* со штрафом −6, чтобы заметить давние следы выброса энергии на земле и камнях), однако оно сразу становится заметным при использовании силы *увидеть сверхъестественное*.

Любой человек (именно разумное существо, не животное) или механизм (транспорт) становится целью атаки. Жертва чувствует резко возросшее психическое напряжение, и может среагировать и выскочить из поля до удара (проверка *ловкости* или *верховой езды* со штрафом −4, *вождения* — со штрафом −8). Если жертва остаётся в зоне поля, то она получает 2d6 урона в первый раунд, 3d6 во второй, и так далее каждый следующий раунд до максимума в 5d6. Дальше сила урона не растёт, однако удары продолжаются. Каждый из пассажиров транспорта и сам транспорт получают урон по отдельности.

Психоминное поле может наносить урон электричеством или кинетической энергией, обрушивая на несчастного град ударов.

Психоминное поле можно временно деактивировать при помощи силы *рассеивание*. Вместо встречной проверки сверхъестественного навыка проводится обычная проверка. Успех отключает поле на один час, подъем — на 1d6 часов, после чего оно восстанавливается.

Яма-ловушка

Древний и простейший способ поймать как зверя, так и человека: замаскированная дыра в земле, на дне которой — острые колья.

Чтобы заметить ловушку, персонажу нужно пройти проверку *внимания* со штрафом −2. Попавший в ловушку имеет последний шанс ухватиться за что-то (проверка *ловкости* со штрафом −4), или получает 3d6 урона от падения и кольев. Транспорт и верховые животные падают без каких-либо проверок, если яма достаточно велика для них.

Алфавитный указатель

Аномальная зона 108-110
Блеф (навык) 18
Боригены 37-38, 101
Бронтозон 88
Воздействие психополя 22
Встречи 82
Гнев механического бога 71
Девиантное поведение 23
Жёлтый камень 14, 38
Животные 88
Кожистокрылый прыгун 90
Колосс 116
Крикун 100
Лекарства 28
Мегаторакс 91
Ментальная отдача 68
Механические боги 41-46
Мистические дары 61, 66
Молния (сила) 75
Насекомые 93
Научение (сила) 75
Невозмутимый (черта) 20
Овцебык степной 98
Оптимальный Разум 43-44
Панцирноголовый волк 95
Плата механическому богу 71-72
Подарок джокера 22
Последователи Механического бога 105
Призрак 111
Прирождённый лжец (черта) 20
Проницательность (навык) 18
Пси-восприимчивость (изъян) 20
Пси-механизмы 80
Пси-механика 62, 73
Псих (изъян) 20
Психическое поле 12, 22-24, 38, 63
Психозрение (сила) 74
Психолог (черта) 20
Психомантия 38-39, 62, 67, 69
Психомантия спонтанная 26, 69
Психополе см. Психическое поле
Пункты силы 21
Расстройство 21, 25
Реквизиция 28
Руководитель (черта) 20
Саблезубый карнивор 96
Самообладание (навык) 18
Связь (радиосвязь на Надежде) 13
Связь с Землёй 47
Силы 74
Слуга Народа 45-46
Снаряжение 21
Старая культура 39-40
Супримат 99
Трансляция 62, 70
Языки 21

Бланк персонажа (также доступен на studio101.ru)

Игрок

Персонаж

О персонаже

Ловкость
- Верховая езда
- Взлом
- Вождение
- Драка
- Маскировка
- Метание
- Пилотирование
- Плавание
- Стрельба
- Судовождение

Смекалка
- Лидерские навыки
- Внимание
- Выживание
- Лечение
- Профессиональность
- Расследование
- Ремонт
- Уличное чутьё
- Зн.
- Зн.

Характер
- Блеф
- Запугивание
- Самообладание
- Убеждение

Сила
- Лазание

Выносливость

Черты

Изъяны

Опыт и развитие

5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90, 95, 100

Шаг

Защита

Стойкость | Броня

Харизма

Раны | −1 | −2 | −3

Усталость | −1 | −2

Силы

Название	Цена	Длительность	Урон / Эффект	Дальность

Оружие

Название	Дальность	Дальний	Ближний	Урон	БП	Ва	Прочность

Снаряжение

		Ва			Ва

Предел | Нагрузка | Штраф

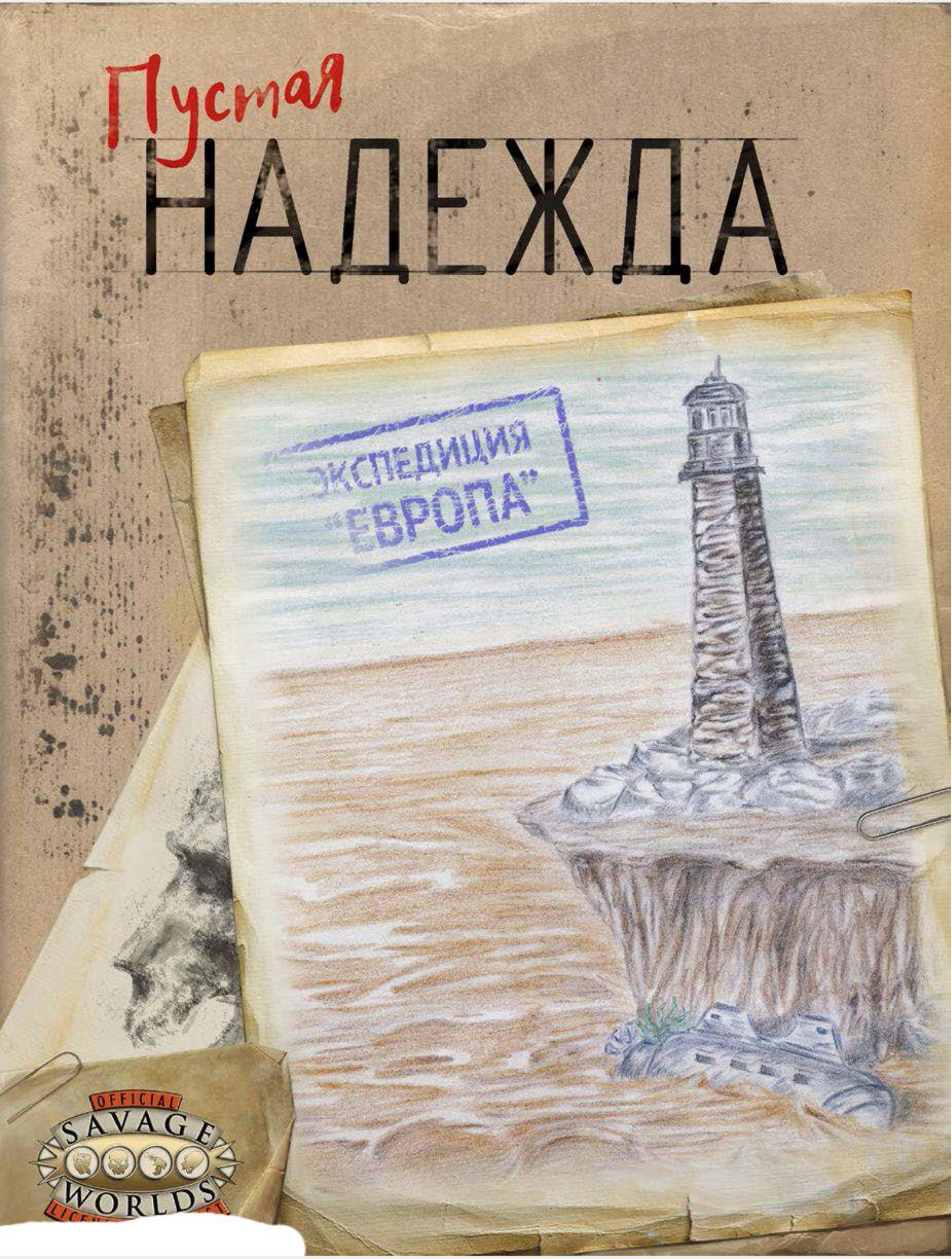
Пункты силы | Предел

Текущее

Увечья

Расстройства

Лёгкие | Средние | Тяжёлые

Пустая НАДЕЖДА

Пустая НАДЕЖДА